12/08 bis
1/09

SONY PSP • NINTENDO DS • GAME BOY • HANDY-SPIELE

AUSGABE 14 CyberMedia € 3,50
Schweiz sfr 7,00 / Österreich € 4,00 / BeNeLux € 4,15
Italien, Spanien, Portugal (cont.) € 4,75

MOBILE GAMER

Spiele für die Familie



14 Titel im Test: Powerquiz • Nichtraucher-Coach • 4x Sophie • High School Musical 3 • Buzz!



Größer, bunter, besser? Zweiter Auftritt von Sonys Knuddelwesen



Finsternis über Almia: Das neue Pokémon-Rollenspiel im Test



Test und Tipps: Die stimmungsvolle Weltraum-Odyssee dockt auf der PSP an



Sammelsucht: Der neue Pokémon-Herausforderer im Test

Castlevania
Order of Ecclesia

Test & Tipps: Fantastische Mischung aus Action & Abenteuer – Dracula bittet zu Tisch!

Sensation

DSi



DS-Nachfolger im Test

Brandneu aus Japan: größere Displays, zwei Kameras, Musik-Player und mehr



Apple? Attacke!

Zielstrebig nimmt Apple den Spielemarkt ins Visier – was Nokia mit dem N-Gage noch misslang, könnte Apple dank iPhone und iPod Touch schaffen.



Müssen Nintendo und Sony um ihre Vormachtstellung bangen? Geht die Dominanz des DS vor dem Ende entgegen? Verliert die PSP ihre technische Vormachtstellung? Nein, nein und nochmals nein! Aber: Handheld-Gaming wird interessanter, abwechslungsreicher und vielleicht auch einen Tick innovativer. Dank Apple, dank iPod und iPhone.

Mit Apples neuer Generation von Taschenspielern hat der amerikanische Computer-Konzern Geräte am Start, die nicht nur multimedial angelegt sind, sondern deren Konzeption auch Videospiele berücksichtigt. Sind viele Games für die 'normalen' Handys heute schon spielstark und technisch ansprechend, nehmen iPod Touch & Co. endgültig Tuchfühlung mit DS und PSP auf. Wie nahe Grafik, Bedienung und Spieleauswahl an die Videospiel-Marktführer heranreichen, klärt ein erster Vergleich in dieser *Mobile Gamer*. Wir wollten wissen, wo sich die **iApples** im Vergleich zu DS und PSP einordnen lassen – siehe Seite 24.



Erster Vergleichstest: Ab Seite 24 analysieren wir, ob iPhone und iPod Touch ernsthafte Spielpartner für DS- und PSP-Besitzer sind.

Zeit für einen XXL-Vergleichstest ist es dann, wenn der DSi in Europa erscheint – wir hoffen auf Frühjahr 2009. Mit dem neuen DS-Update bewegt sich Nintendo auf Apple zu – Kameras, Music-Player und Download-Angebot sind nicht nur für Videospiele relevant. In erster Linie machen sie den DS fit für den Kampf gegen Apple.

Ein frohes, neues Spielejahr wünschen Eure *Mobile Gamer*



Gewinnspiel

Wir haben was zu verschenken!



In Zusammenarbeit mit Sony verlosen wir eine PSP Slim & Light – natürlich aus der neuen 3000er-Serie mit eingebauter Kamera und leicht verbessertem Display. Außerdem warten fünf PSP-Spiele auf die glücklichen Gewinner. Wer mitmachen will, beantwortet bitte folgende Frage richtig:

Steht PSP für Playstation Portable oder Portable Spiele-Power?

Einsendeschluss ist der 30. April 2009, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:
Cybermedia GmbH • *Mobile Gamer*
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Invasion der Apple-Handhelds

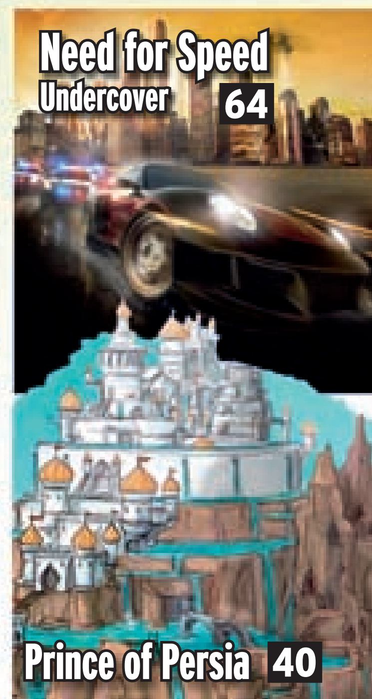
24 Mit iPod Touch und iPhone fordert ein dynamisches Duo die Platzhirsche PSP und DS heraus. ***Mobile Gamer*** klärt, was die iApples drauf haben.



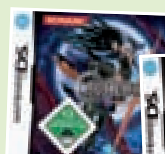








Top-Spiele dieser Ausgabe





> Titelthemen

News

Hardware

Nintendo DSi

Aller guten Dinge sind drei? *Mobile Gamer* nimmt die neueste Revision von Nintendos Klapp-Handheld unter die Lupe.

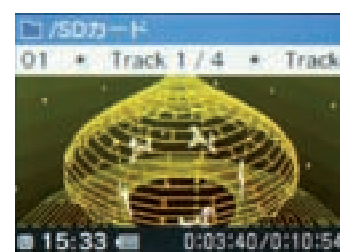
Auf der diesjährigen Tokyo Game Show erstmals vorgestellt, ist der Nintendo DSi seit 1. November in Japan erhältlich und kostet umgerechnet etwa 160 Euro. Die Veröffentlichung in Europa ist für 2009 angekündigt, ein genauerer Termin wurde noch nicht verkündet. Wir haben ein Nippon-Exemplar des DSi aus der Nähe begutachtet und einem ausführlichem Praxistest unterzogen.

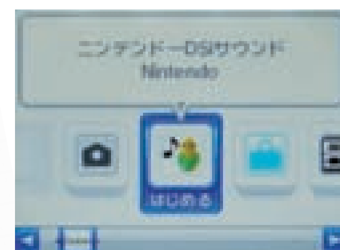
Das auffälligste Merkmal des DSi sind die beiden Kameras, die im Klappscharnier der Innenseite und dem Deckel der Außenseite angebracht wurden. Beide Kameras liefern Bilder in einer Auflösung von 0,3 Megapixeln. Diese Qualität taugt natürlich nicht als DigiCam-Ersatz, für die Auflösung der DSi-Screens reicht sie aber aus. Letztere zeigen genauso viele Bildpunkte an wie das Vorgängermodell DS Lite, sind aber etwas größer (8,25 statt 7,6 cm im Durchmesser). Ebenso wurden die Maße des Gehäuses verändert: Der DSi ist 12% flacher und etwas breiter als sein Vorgänger. Die Oberfläche des Geräts wirkt im Vergleich zum glänzenden Plastik des DS Lite matt und leicht körnig. Ein SD-Kartenslot an der rechten Seite ermöglicht den Datenaustausch mit dem PC und der Wii-Konsole. Dafür fiel der GBA-Modulschacht dem Rotstift zum Opfer, was DS-Games mit Peripherie wie "Guitar Hero: On Tour" auf dem DSi unspielbar macht.

Unter der Haube

Neben den Äußerlichkeiten hat sich im Inneren einiges getan. Nach Einschalten des Geräts begrüßt den Spieler eine von Grund auf neue Benutzeroberfläche mit verschiedenen Kanälen, außerdem könnt Ihr u.a. Musikdateien abspielen (jedoch nur im exotischen AAC-Format und keine MP3s) oder eigene Fotos nachbearbeiten. Ähnlich wie bei Nintendos Wii-Konsole findet sich zudem eine Reihe von zu Beginn noch freien Kanalfenstern. Ein vergrößerter interner Speicher (256 MB) und eine Version des Opera-Browsers rüsten den DSi zum mobilen Surfgerät für den kabellosen Internetzugang auf.







Sound-Spielereien: Nehmt kurze Sprachsamples auf oder schaltet bei Musikwiedergabe grafische Effekte ein.

Die drei Varianten des DS im Vergleich: Im Betrieb kommt die höchste Helligkeitsstufe der DSi-Displays zur Geltung.



Die Kamera auf dem Deckel des DSi nimmt Eure Umgebung auf, das Pendant auf der Innenseite neben dem Mikrofon ist auf den Spieler gerichtet. An der rechten Gehäuse-Seite findet sich der Slot für handelsübliche SD-Speicherkarten.





Im Fotokanal schießt Ihr Bilder von Euch oder der Umgebung und manipuliert sie mit Verzerrungen und Malereien.

Nintendo sieht den DSi übrigens nicht als Ersatz für den alten DS Lite, sondern wird beide Handhelds parallel anbieten. Ob das länger gut geht als vor einigen Jahren bei DS und GBA, muss sich allerdings erst zeigen.

DSi-Store und Regionalsperre

Neben den Kanälen mit neuen Funktionen deutet die große Reihe freier Kanalfenster bereits an, dass Nintendo mit dem DSi verstärkt in Richtung Online-Nutzung gehen will. Über den neuen 'DSi-Store-Kanal' können künftig Demos, Zusatzinhalte, Anwendungen und sogar ganze Spiele heruntergeladen werden – genauere Angaben zu Preismodell, Speicher-Management und den Inhalten selbst verkündete Nintendo aber bislang nicht. Wir hoffen, dass der Mario-Konzern aus den Wii-Erfahrungen gelernt hat und es z.B. erlaubt, Downloads auf SD-Karte abzulegen.

Ärgerlich für Importfreunde: Erstmals in der Handheld-Geschichte verfügt der DSi über eine hardwaregebundene Regionalsperre. Diese Einschränkung soll alle Spiele betreffen, die für das neue Gerät entwickelt werden, und dessen spezielle Fähigkeiten nutzen. Reguläre DS-Spiele können weiterhin weltweit abgespielt werden. Begründet wird diese Einschränkung mit der Absicht, über den DSi-Store "individuelle Inhalte und Anwendungen für jede Region anzubieten". Warum dies eine Einführung der verpönten Ländercodes notwendig machen soll, bleibt rätselhaft.

TECHNISCHE DATEN

	DS Lite	DSi
ABMESSUNGEN		
B x L x H (in mm)	133 x 73,9 x 21,5	137 x 74,9 x 18,9
Gewicht	218 g	214 g
Bilddiagonale	8,25 cm	7,6 cm
Auflösung	256 x 192 Pixel	256 x 192 Pixel
MEDIEN		
Schnittstellen	DS- und GBA-Module	DS-Module und SD-Karten
WEITERE FEATURES		
Interner Speicher	4 MB	256 MB
Web-Browser	nein	ja
DSi-Shop	nein	ja
Kamera	nein	zwei (je 0,3 Megapixel)
Akku-Laufzeit*	5-8 Stunden	3-4 Stunden
Akku-Ladung	800 mAh	1000 mAh
Helligkeitsstufen	4	5

* bei maximaler Helligkeit



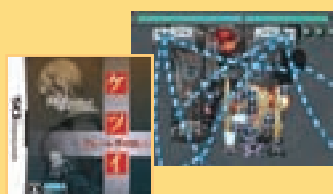
PRO UND CONTRA

DS Lite	DSi
PRO	
GBA-Slot	zwei Kameras
längere Akku-Laufzeit	Web-Browser
keine Regionalsperre	DSi-Store
	Foto- und Musik-Kanal
	256 MB interner Speicher
	weitere Helligkeitsstufe
CONTRA	
kein Web-Browser	kein GBA-Slot
unhandlicher Lautstärkeregler	Regionalsperre für DSi-Titel
	spielt nur AAC-Sounddateien
	kurze Akku-Laufzeit

Spiele

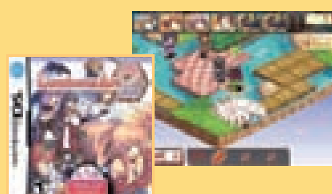
Import Geheimtipps

Was gibt's Neues aus Übersee? In dieser Rubrik berichten wir von den spannendsten Spieleneuheiten und Trends aus Japan und den USA.



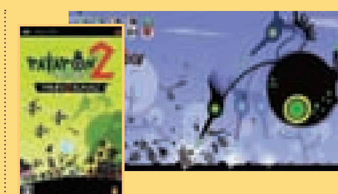
1. Ketsui Death Label (DS)

Für Fans ganz spezieller Shoot'em-Ups ist der neue Crave-Shooter genau das Richtige. Die Umsetzung eines japanischen Spielhallenautomaten von 2002 konzentriert sich auf dessen Oberbosse und beschert Euch ebenso intensive wie Projektil-haltige Ballerduelle. Eine Europa-Veröffentlichung halten wir für unwahrscheinlich, beim Import aus Japan gibt's als Bonus eine Superplay-DVD dazu.



2. Luminous Arc 2 (DS)

Bis auf die "Final Fantasy Tactics"-Epen schaffen es Rollenspiele mit klassischer isometrischer Pixeloptik und Schwerpunkt auf rundenbasierten Strategiekämpfen nicht oft nach Europa - auch bei "Luminous Arc 2" ist derzeit keine Veröffentlichung angekündigt. Das Abenteuer ist wenig innovativ, aber gelungen - und Käufer der US-Fassung freuen sich über die beigelegte Soundtrack-CD.

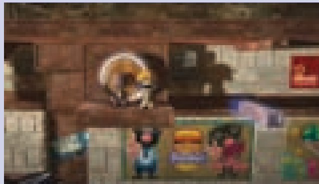


3. Patapon 2 (PSP)

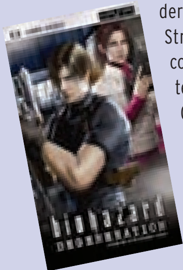
Ähnlich wie die "LocoRoco"-Blobs bleiben die Kriegeraugen beim zweiten PSP-Auftritt ihren bekannten Stärken treu. Die grafisch ungewöhnlich in Szene gesetzte Mischung aus rhythmischem Knopfdrücken und Echtzeit-Strategie sieht fast genauso aus wie Teil 1 und spielt sich sehr ähnlich - dafür gibt's mehr Waffen, Feinde und einen wählbaren Schwierigkeitsgrad.

Kurzmeldungen

Little Big PSP-Planet?
Der putzige PS3-Titel "Little Big Planet" - eine Mischung aus herziger Grafik, klassischer Jump'n'Run-Mechanik und umfassenden Eigenbaumöglichkeiten verzaubert gerade Heimkonsolisten - soll auch für die PSP erscheinen. Offiziell angekündigt ist die Umsetzung aber noch nicht, doch mehrere Spione behaupten, dass schon spielbare Vorführungen bei Sony-Meetings präsentiert wurden. Außerdem sucht der Entwickler Media Molecule auf seiner Webseite PSP-Programmierer - unseres Erachtens deutliche Hinweise.



UMD-Filme – es gibt sie noch!
Hierzulande hat Sony längst aufgegeben, PSP-Besitzer zum Kauf überteuerter UMD-Filme zu überreden zu. In den USA erscheinen weiterhin Erzeugnisse des hauseigenen Columbia-Filmstudios, die aber hartnäckig von den Zockern ignoriert werden. In Japan dagegen wird in Kürze ein Film auf UMD veröffentlicht, der interessant ist: "Resident Evil Degeneration", der erste computeranimierte Streifen basierend auf Capcoms Horror-Abenteuern, kostet allerdings satte 40 Euro. Grundsätzlich ist das auch für deutsche PSP-Spieler interessant, denn die Ländercodes von Japan und Europa sind identisch.



Marken-Recycling nach Square-Enix-Art
Der japanische Softwaregigant wirft nicht nur reichlich "Final Fantasy"- und "Dragon Quest"-Remakes und -Neuentwicklungen auf den Markt, auch weniger große Serien kommen mobil zu neuen Ehren. Neben dem DS-Ableger von "Kingdom Hearts" (siehe Seite 11) wird auch die PSP mit einer eigenen Folge namens "Birth by Sleep" bedacht. "Valkyrie Profile: Covenant of the Plume" (DS) erzählt die Vorgeschichte der Walküren-Saga, während "Paradise Eve: The 3rd Birthday" (PSP) ein Nachfolger zu dem mystisch angehauchten Playstation-Rollenspiel wird.

Luxus für "Final Fantasy"-Fans
Zur Veröffentlichung des Prügel-Ablegers der Rollenspiel-Serie (mehr dazu im Preview auf Seite 14) bringt Square-Enix eine Special Edition an den Start, die es in sich hat. Die Box mit Spiel und speziell geprägter PSP-3000 ist eigentlich nur in einer Lotterie über die Hersteller-Webseite zu kriegen, einige Händler bieten das Paket aber auch so an - zu einem stolzen Preis von etwa 300 Euro.



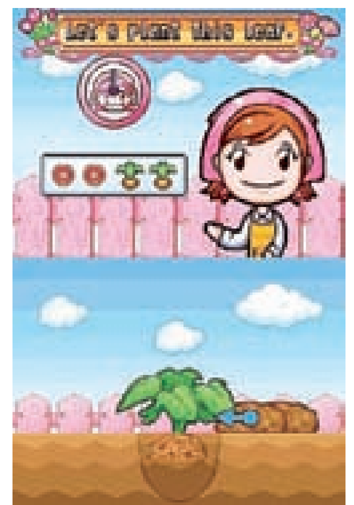
Software

Tierschützer klagen Cooking Mama an

Die amerikanische Tierschutzvereinigung PETA (People for the Ethical Treatment of Animals) hat sich pünktlich zum traditionellen Erntedankfest in den USA ein Videospiel als Protestziel ausgesucht. Der Kochspaß "Cooking Mama" (Teil 2 für den DS erschien gerade bei uns) wird wegen der hohen Zahl fleischhaltiger Gerichte als tierfeindlich angeprangert. Dabei geht die PETA durchaus originell vor: Auf ihrer Homepage (www.peta.org/cooking-mama/) hat die Organisation eine im Webbrowser spielbare Fassung des Geschicklichkeitstests mit dem Untertitel "Mama Kills Animals" veröffentlicht. Passend zum Feiertag rupft, zerschnippelt und stopft Ihr dort einen Truthahn. Dazu gesellt sich die Aufforderung an den Hersteller Majesco, doch eine Version nur mit vegetarischen Gerichten zu entwickeln. Vorerst geht die knuffige Allround-Hausfrau neuen Kontroversen aber aus dem Weg, denn ihr nächster DS-Auftritt hat ein anderes Betätigungsfeld: Bei "Gardening Mama" wird in Kürze Unkraut gejätet und Pflanzen gepflegt – vorerst nur in Japan, eine westliche Veröffentlichung ist aber wahrscheinlich.



Die dunkle Seite von Mama? Wenn man der PETA glauben darf, ist die freundliche Hausfrau nicht zimperlich im Umgang mit Tieren.

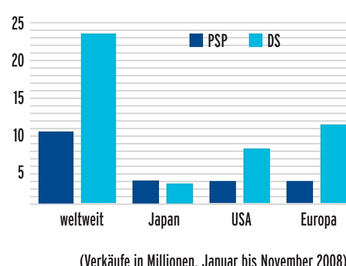


Mama ist ein Multitalent – schnell sorgt sie für aufgeräumte Gärten.

Markt

Absatzboom für PSP und DS

Die ersten elf Monate des Jahres 2008 (Dezember-Zahlen liegen noch nicht vor) waren für Sony und Nintendo erfreulich: Weltweit gingen 9,5 Millionen PSPs und 22,4 Millionen DS über die Ladentheken, insgesamt haben die beiden Giganten 40,1 bzw. 86,7 Millionen Geräte abgesetzt. Während das Verkaufsverhältnis im Westen den Erwartungen entspricht (DS führt haushoch), ist die Entwicklung in Japan erstaunlich: Der dortige positive PSP-Trend lässt sich mit einem Namen erklären – "Monster Hunter Freedom Unite". Capcoms Fantasy-Abenteuer ist mit 2,5 Millionen verkauften Exemplaren fast im Alleingang für den Höhenflug verantwortlich. An der DS-Front ist der Markt nahezu gesättigt – so wurde der vorherige Absatz-Rekordhalter PS2 bereits übertroffen, fast jeder potenzielle Mobilspieler hat schon ein Klapp-Handheld. 2009 wird jedoch spannend: Schließlich ist nun der DSi erhältlich, der bereits in den ersten vier Wochen stolze 500.000 Einheiten verkaufen konnte.



(Verkäufe in Millionen, Januar bis November 2008)

Online

Neue PSP-Spiele per Download

Die japanische Sony-Zentrale hat ihr Vorhaben vor kurzem offiziell verkündet, nun zieht die Europa-Niederlassung still und heimlich nach. Neue PSP-Spiele aus eigenem Haus sind künftig nicht nur auf UMD, sondern zeitgleich als digitale Downloads erhältlich. Den Anfang machte "LocoRoco 2", das Ihr nicht nur im Laden findet, sondern direkt im Playstation Store via PC, PS3 oder PSP erwerben könnt. Anleitung und Packung fehlen, dafür zahlt Ihr nur 30 statt sonst 40 Euro – Sony spart sich schließlich die Handelsspanne.



Basteln

Eigenbau-Pad
für die PSP

Sonys PSP ist bis heute das fortschrittlichste Handheld auf dem Markt, in Sachen Bedienung aber nicht das komfortabelste. Viele Knöpfe, Steuerkreuz und Analogscheibe sowie Schultertasten überfordern schon mal Neulinge oder Spieler mit körperlichen Einschränkungen. Ein Amerikaner hat deshalb für seine Freundin, die nach einem Unfall ihre Hände nur noch begrenzt bewegen kann, einen originellen Umbau für seine PSP Slim & Lite gestalten lassen.

Ein befreundeter Bastler verkuppelte ein SNES-Pad mit dem Sony-Handheld. Dazu bohrte er auf der Rückseite eine Öffnung ins Gehäuse, verdrahtete einen Anschlussstecker mit der Platine und verband die einzelnen Steuerelemente mit direkt angelöteten Kabeln.

Auf die Analogscheibe muss mit diesem Umbau zwar verzichtet werden, ansonsten klappt die Bedienung aber einwandfrei. Wer Lust drauf hat: Der noch anonyme Umbauer will demnächst ein paar Exemplare auf Ebay versteigern.



Coming Soon: Mobile Spiele von Januar bis März



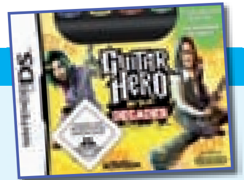
Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Age of Empires: Mythologies	THQ	Denken	6. Februar
All Star Cheerleader	THQ	Geschicklichkeit	15. Februar
Apassionata	RTL Games	Denken	29. Januar
Bolt: Ein Hund für alle Fälle	Disney	Abenteuer	14. Januar
Bomberman 2	Konami	Geschicklichkeit	Februar
Chase, The	Atari	Geschicklichkeit	Februar
Chrono Trigger	Square-Enix	Abenteuer	6. Februar
Die wilden Kerle 5	HMH	Reaktion	15. März
Don King presents Pricefighter	Take 2	Sport	15. Februar
Dropcast	THQ	Geschicklichkeit	27. Februar
Elite Forces: Unit 77	Gammick	Action	30. Januar
Gauntlet	Eidos	Action	2. Februar
Harvest Fishing	Eidos	Sport	15. Februar
Herr der Ringe: Die Eroberung	Electronic Arts	Action	Januar
Mein Chinesisch Coach	Ubisoft	Familie	14. Januar
Mushroom Men	Gamecock	Reaktion	15. Februar
N+	Atari	Reaktion	Februar
Piraten: Duelle auf hoher See	Oxygen	Action	15. Februar
Sherlock Holmes	Koch Media	Abenteuer	2. Februar
SimAnimals	Electronic Arts	Denken	Januar
Simon the Sorcerer 4	RTL Games	Abenteuer	März
Tecktonik World Tour	Koch Media	Geschicklichkeit	16. Januar
TV Total Pokernacht	Mindscape	Denken	12. Februar
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	16. Januar
Winx Club Secret Diary 2009	Konami	Denken	21. Februar
World Traveller	Atari	Denken	15. März
Yamaha Super Cross	Zoo Digital	Rennspiel	15. Februar



Spielename	Hersteller	Genre	Veröffentlichung
Abenteuer auf dem Reiterhof: Die Pferdeflüsterin	Ubisoft	Familie	1. Quartal
Cid the Dummy	Oxygen	Reaktion	Februar
King of Fighters Collection	Ignition	Action	9. Januar
N+	Atari	Reaktion	Februar
PDC World Championship Darts 2009	Oxygen	Sport	15. Februar
Resistance: Retribution	Sony	Action	1. Quartal
Samurai Shodown Anthology	Ignition	Action	16. Januar
Williams Pinball Classics	System 3	Geschicklichkeit	16. Januar
World Snooker Championship Real 2009	Oxygen	Sport	16. Januar

Software

Guitar Hero
On Tour Decades





Der übersichtliche Aufbau des Spielfelds blieb gleich. Die Clubs, in denen Ihr die Gitarren jaulen lasst, haben dafür allesamt neue Designs.

Nur wenige Monate nach "Guitar Hero: On Tour" dürfen sich Saitenzupfer am „Decades"-Nachfolger versuchen. Es wurden 28 neue Songs (siehe Kasten) auf das Modul gequetscht, dem Namen entsprechend aufgeteilt in Jahrzehnte von den 70er-Jahren bis heute. Die klampft Ihr mit dem speziell dafür entwickelten 'Guitar Grip'-Zusatz. Habt Ihr das Zubehör bereits vom Vorgänger, könnt Ihr ein paar Euro sparen, denn "Guitar Hero: On Tour Decades" ist auch einzeln erhältlich. Legt Ihr zehn zusätzliche Euro für das Gesamtpaket hin, dann habt Ihr ein günstiges Ersatzteil.

Die Solokarriere wurde geringfügig ausgebaut, nun könnt Ihr auch als Bassist und Lead-Gitarrist ran. Wer die Duellvarianten bevorzugt, hat Grund zur Freude: Dank eines technischen Kniffs ist es möglich, bei Zweispieler-Partien "On Tour Decades" mit "On Tour" zu koppeln, so dass beide Musiker alle Lieder auswählen dürfen – es reicht also, wenn einer den neuen Teil besitzt.

Fans und Frischlinge in der Gitarrenwelt werden gut bedient, doch eine Frage bleibt ungeklärt – wie wird zukünftig auf dem DSi ohne den dafür notwendigen 'Grip'-Steckplatz musiziert?



Modisch: Den 'Grip'-Controller könnt Ihr mit Alternativskins verzieren.

Die 28 "Decades"-Songs

- Alien Ant Farm: "Smooth Criminal"
- Blind Melon: "No Rain"
- Blondie: "One Way Or Another"
- Bon Jovi: "You Give Love A Bad Name"
- Edgar Winter Group: "Free Ride"
- Fall Out Boy: "The Take Over, The Breaks Over"
- Finley: "Diventerai Una Star"
- Foo Fighters: "The Pretender"
- Free: "All Right Now"
- Guano Apes: "You Can't Stop Me"
- Jimmy Eat World: "The Middle"
- Joe Satriani: "Satch Boogie"
- Lenny Kravitz: "Are You Gonna Go My Way"
- Linkin Park: "One Step Closer"
- Los Lobos: "La Bamba"
- Lynyrd Skynyrd: "Sweet Home Alabama (Live)"
- Oasis: "Some Might Say"
- Pereza: "Estrella Polar"
- Phoenix: "Everything Is Everything"
- Queen: "We Are The Champions"
- R.E.M.: "The One I Love"
- Red Hot Chili Peppers: "Can't Stop"
- Smashing Pumpkins: "Tarantula"
- Stone Temple Pilots: "Down"
- Survivor: "Eye of the Tiger"
- The Darkness: "I Believe In A Thing Called Love"
- Tokio Hotel: "Ready, Set, Go!"
- Weezer: "Buddy Holly"

Guitar Hero: On Tour Decades

Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40/50 Euro
Termin	>> im Handel

frei USK

Spaßiges Musikspiel, das mit sinnvollen Mehrspieler-Optionen und guter Songliste punktet.

Mini-Previews >>





PSP Immer feste drauf: Jede Charakterklasse erlernt eigene Spezialmanöver, mit denen Ihr der Alienbrut in Echtzeit einheizt.

PSP Gemeinsam sind sie stark: Nahkämpfer verwickeln die Monster in Scharmützel, während Schützen und Magier aus der Ferne agieren.

Phantasy Star Portable

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Weltraumreisen unterwegs: Segas langlebige Rollenspielserie dockt auf der PSP an.

Sega macht sein Online-Rollenspiel "Phantasy Star Universe" (u.a. für PS2 und Xbox) mobil: "Phantasy Star Portable" soll das Vorbild um zahlreiche Erweiterungen übertreffen. Die Entwickler wollen 150 neue Waffen ins Abenteuer einbauen, weitere Charaktere wie Kameradin Vivienne hinzufügen und das Universum um diverse Missionen und Spielinhalte für Profis erweitern. So sollen etwa Titel und Auszeichnungen im Objekt- und Gegnerbuch neue Jagdanreize setzen. Im Gegensatz zum Konsolenvorbild wird es aber keinen Online-Modus geben, die bis zu vier Spieler werden sich lediglich im Ad-hoc-Modus zusammenschließen - hoffentlich geht das gut!

Ihr kennt "Phantasy Star Universe" noch nicht? Dann wird's Zeit: In dem vergnüglichen Action-Rollenspiel sucht man auf vier Planeten nach den Überresten einstiger Siedler, die von der mysteriösen Alienrasse Seed verputzt wurden. Dazu heuert die Armee Kopfgeldjäger, so genannte Guardians an – Ihr erstellt aus vier intergalaktischen Rassen, drei Berufen und mittels Figur-Editor einen individuellen Krieger, den Ihr für Nahkampf, Schütze oder Magie optimiert. Im Koop-Einsatz mit Computer-Kameraden oder Mitspielern können sich die verschiedenen Figuren taktisch ergänzen, gekämpft wird nämlich in Echtzeit.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen gibt es dabei keine Oberwelt, man trifft sich im Mutterschiff, kauft dort Ausrüstung und erplaudert Missionen. Dann beamt Ihr allein oder gemeinsam in die räumlich begrenzten Einsatzgebiete auf den vier Planetenoberflächen – reichlich Handlungsszenen sorgen dabei für Überraschungen. Weil bereits das Vorbild in viele kleine Abschnitte unterteilt ist, wird die PSP mit der Umsetzung technisch klarkommen. Ob das Spielprinzip aber ohne Online-Freunde noch hunderte von Stunden fesseln kann, wird sich im Frühjahr 2009 zeigen. Wir sind gespannt.



PSP Bei den turbulenten Keilereien müsst Ihr Euch den Rücken frei halten: Achtet auf den eingeblendeten Radar, um nicht ins Kreuzfeuer zu geraten!

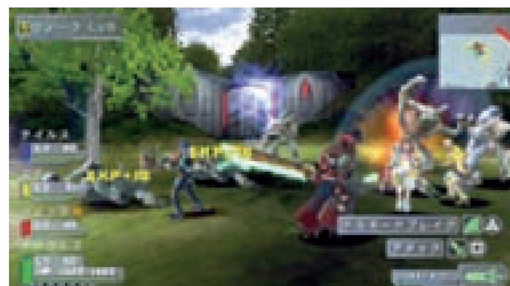
Phantasy Star Portable

PSP | DS

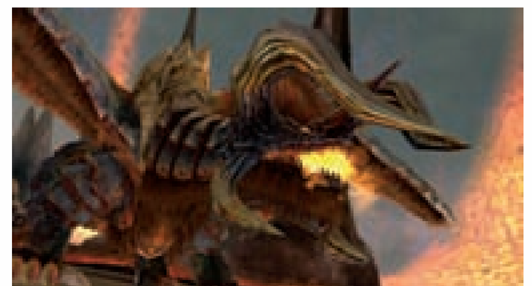
Entwickler	>> Alpha System, Japan
Hersteller	>> Sega
Termin	>> Frühjahr 2009

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Vielversprechende Offline-Umsetzung der vergnüglichen Alienjagd mit erweiterten Spielinhalten.



PSP Nutzt Schwächen: Wenn Ihr verschiedene Monstertypen gleichzeitig bekämpft, gilt es, ihr Verhalten genau zu kennen.

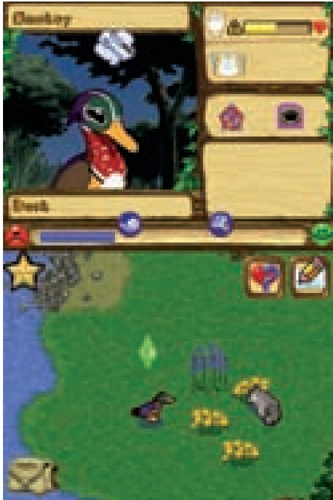


PSP Jetzt wird's gefährlich: Die gigantischen Obermotze treten Euch in aufwändigen Schnittszenen entgegen.

SimAnimals

Denken >> Simulation

Menschen müssen draußen bleiben: Während die Haus- und Apartement-Tiere-Ableger der normalen "Sims"-Serie stets die Zweibeiner in den Mittelpunkt stellen, dreht sich in "SimAnimals" alles um Wald- und Wiesentiere. Als körperlose Hand greift Ihr Enten, Füchsen oder Igeln unter die Flügel bzw. Pfoten. Organisiert ihre Umgebung, erkundet die Wildnis und sorgt dafür, dass sich alle Bewohner des Naturparadieses vertragen. Das ist letztlich doch klassisches "Sims"-Material, aber durchaus reizvoll.



DS Ente gut, alles gut? Das Federvieh trifft zum ersten Mal einen Waschbär.

SimAnimals

PSP | DS

Entwickler	>> Maxis, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Termin	>> Januar

PERSPEKTIVE 60-80 VON 100

Interesanter "Sims"-Ableger, bei dem mal die Tiere ohne menschliche Besitzer im Mittelpunkt stehen.

Legacy of Ys: Book 1 & 2

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Der DS wird immer mehr zum Hort von Rollenspiel-Neuauflagen, allmählich kommen auch weniger bekannte Frühwerke der 8- und 16-Bit-Zeiten zu neuen Ehren. Die actionlastigeren "Ys"-Abenteuer fristeten im Westen ein Schattendasein, was angesichts der epischen Handlung und flotten Erzählweise schade war. Die dürft Ihr nun auf einem Modul genießen, denn im Gegensatz zu Japan erscheinen beide Teile in einem Pack.

Überarbeitete Grafik, aufpolierte Musik und Touchscreen-Steuerelemente gehören zum Pflichtprogramm für die Neuauflage. Dazu gesellen sich frische Monster sowie die Möglichkeit, per kabelloser Verbindung mit bis zu drei Freunden auf Tour zu gehen – nur ein Europa-Termin steht noch nicht fest.



DS Die "Ys"-Welt gibt sich ganz im klassischen Pixel-Look.

Legacy of Ys: Book 1 & 2

PSP | DS

Entwickler	>> Atlus, Japan
Hersteller	>> Atlus
Termin	>> 2009

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Liebevoll an den DS angepasste Neuauflagen zweier klassischer, aber hierzulande unbekannter Action-RPGs.

358/2 Days
Kingdom Hearts

Abenteuer >> Rollenspiel



DS Zauberei: Die wundersamen Spezialangriffe werden auch auf dem DS spektakulär in Szene gesetzt.

In der Rollenspielserie "Kingdom Hearts" entführt Square-Enix die Spieler in Disneys Traumwelten, in denen verschiedene Persönlichkeiten beider Hersteller mitmischen. Das kurios betitelte "358/2 Days" spielt zwischen den beiden PS2-Abenteuern und beleuchtet die Begebenheiten um die Organisation XIII, mit deren Mitgliedern sich Held Roxas und seine Kameraden anlegen – zudem erfahrt Ihr mehr über das geheime 14. Mitglied.

Gekämpft wird wie in früheren Episoden mit dem Schlüsselschwert und zahlreichen Spezialangriffen, während die Computer-Kollegen eigenständig agieren. Erste Bilder der Kampfszenen zeigen zudem einen dritten Energiebalken, der auf Limit-Attacken schließen lässt. Außerdem wird es einen Mehrspielermodus geben, in dem drei Freunde die Geschicke von Xigbar, Saix und Axel lenken. Die Angaben zur Handlung und berühmten Protagonisten sind noch recht wage, lediglich Mickey Mouse ist bislang bekannt. Offenbar wird man die Organisationsmitglieder gegeneinander ausspielen, da mehr oder weniger erfolgreiche Missionen die Höhe ihres Stuhls in der Tafelrunde beeinflussen. Dazu besuchen die Helden diverse Schauplätze des Disney-Universums. Obendrein wird eine neue Uhr eingebaut, die Zeit spielt also eine wichtige Rolle.



DS Freunde und Feinde: Was steckt hinter der Organisation XIII?

Sowohl Cartoon- als auch Square-Enix-Fans dürfen sich auf ein überraschendes Traumabenteuer mit berühmten Protagonisten, reichlich urkomischem Klamauk und turbulenten Keilereien gefasst machen.



DS Gekämpft wird im oberen Bildschirm, unten organisiert Ihr das Abenteuer mit dem Touch-Screen.

Kingdom Hearts 358/2 Days

PSP | DS

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Termin	>> Frühjahr 2009

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Mit Mehrspieler-Modus und vielen Promis: Square-Enix füllt die Lücken zwischen den PS2-Abenteuern.

Chrono Trigger

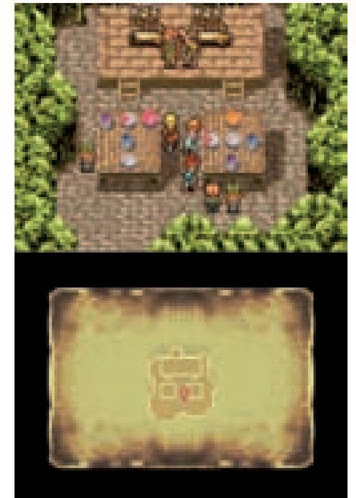
Für manche das beste Rollenspiel aller Zeiten: Square-Enix' Jahrhundert-Epos kommt für DS.

Abenteuer >> Rollenspiel

1995 erschien "Chrono Trigger" für das Super Nintendo und stellt für viele Rollenspieler das goldene Kalb der 16-Bit-Ära dar. Produziert von "Final Fantasy"-Schöpfer Hironobu Sakaguchi, "Dragon Quest"-Papa Yuji Hori und Spieleautor Masato Kato bot es neben einer vielschichtigen Zeitreise-Story etliche innovative Features, die aus heutigen Rollenspielen nicht mehr wegzudenken sind. Der unsterbliche Soundtrack von Yasunori Mitsuda und die zeitlose Optik des "Dragonball"-Erfinders Akira Toriyama trugen ihr Übriges zur phänomenalen Erfolgsgeschichte des Spiels (siehe Info-Kasten) bei.

1.000 Jahre sind ein Tag

Auf dem DS werden die Abenteuer des schwertschwingenden Rotschopfes Crono und seiner cartoonesken Chaostruppe nun erstmals für europäische Spieler veröffentlicht. Dabei verfolgt Square-Enix überraschend nicht die aufwändige Renovierungs-Strategie der jüngsten "Final Fantasy"-Episoden für den DS. Wäre da nicht die Status-Anzeige auf dem Touchscreen, "Chrono Trigger" würde aussehen wie anno 1995. Und das ist auch gut so! Bis auf marginale Verbesserungen blieb das Original-Material unangetastet: Knallbunte Pixelfiguren in ausdrucksstarken Posen, detailliert gestaltete Szenarien, die Euch ein ums andere Mal mit witzigen Kleinigkeiten, Geheimgängen und ungewöhnlichen Perspektiven überraschen, funktionieren damals wie heute bestens. So trabt Ihr mit Crono im Jahr 1.000 der Neuzeit über eine Millenniums-Feier inklusive Geisterbahn, Roboterkampf und 'Hau den Lukas'. Zusammen mit der impulsiven Blondine Marle und der Erfinderin Lucca geht's ins Mittelalter, wo ein zum Frosch verzauberter Ritter und der sensenschwingende Magus warten. In einer postapokalyptischen Zukunft stoßen noch Blechmann Robo und in der Steinzeit die kesse Ayla zur

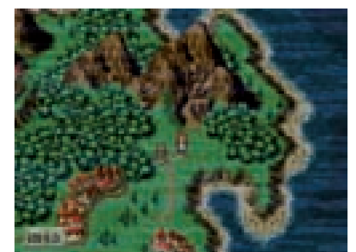


Per Knopfdruck tanzen Crono und Marle zur Steinzeit-Metalband.



Feuer frei! Im 'Classic'-Modus wird ein Viertel des Bildschirms von Anzeigen eingenommen. Per Tastendruck wechselt Ihr zwischen Kopf- und Fußzeile.





So nimmt alles seinen Anfang: Crono verfolgt Marle durch ein Zeitportal und landet 400 Jahre in der Vergangenheit.



Killerpilze auf dem Kriegspfad: Auch Standardkämpfe wurden wie kleine Trickfilme inszeniert und überraschen immer wieder mit frischen Gags und Einfällen.

Party, dann geht es zur Weltrettung gegen Armageddon-Biest Lavos. Wie gehabt laufen die rundenbasierten Kämpfe um das Schicksal der Welt ohne Kampfbildschirm ab, sondern finden direkt in der Spielwelt statt. In Märchenwäldern, Schrottplätzen und versunkenen Ruinen laufen ulkige Comic-Monster offen umher und stürzen sich auf Eure Party. Je nachdem, ob Ihr im DS- oder Classic-Modus zockt, habt Ihr nun entweder sämtliche Befehle und Infos auf dem Touchscreen oder wie früher auf dem eigentlichen Spielbildschirm. In beiden Modi nutzt Ihr den Touchscreen außerdem als Automap und verwaltet mit großzügigen Schaltflächen Eure Daten.

— Zurück in die Zukunft —

Trotz altem Look dürfen sich erfahrene Zeitreise-Hasen auf etliche Schmankerl freuen, die exklusiv für die DS-Version entwickelt wurden. Da wären z.B. der 'Dimensional Vortex', ein neuer Dungeon, der nach dem ersten Durchspielen seine Pforten zu einem neuem Bossgegner und einer alternativen Endsequenz eröffnet. Die Zahl der möglichen Enden wächst somit auf 14 an und wertet den altbewährten 'New Game +'-Modus des Originals noch stärker auf.

Ebenfalls enthalten sind das mitreißende Anime-Intro sowie sämtliche Zwischensequenzen der PSone-Fassung, die Ihr Euch im umfangreichen Extra-Menü wiederholt ansehen dürft. Hier könnt Ihr neben diversen Feineinstellungen auch Charakter-Artworks bestaunen und der herrlichen Spielmusik lauschen. Die eigenständigste Neuerung ist aber der Arena-Modus. Dieses 'Spiel im Spiel' wird verfügbar, sobald Ihr "Chrono Trigger" zum ersten Mal gespeichert habt. Hier könnt Ihr Euch einen so genannten 'Smidge' aus einer von vier Elementarklassen aussuchen. Diese anfangs putzigen Monster verwandeln sich durch ständiges Training in mächtige Kampfkreaturen mit den Attributen Licht, Schatten, Feuer oder Wasser.

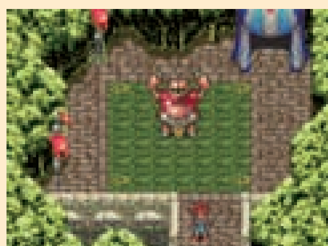
Übungskämpfe absolviert Ihr entweder in "Pokémon"-artigen Duellen oder Ihr schickt Eure Schützlinge zur Studienreise in einen beliebigen Zeitabschnitt, den Ihr freigeschaltet habt. Insgesamt also ein ausgesprochener Zeitfresser, der Anfang nächsten Jahres auf uns zukommt. Alte Fans sowie "Chrono"-Neulinge streichen sich den 4. Februar 2009 im Kalender an, dann ist "Trigger"-Tag! *mw*



Während sich Crono und Marle auf den Weg zur Tausendjahr-Feier machen, habt Ihr auf dem Touchscreen die Navigation und sämtliche Einstellungs-Optionen im Griff.

Vergangenheit und Zukunft

Auch wenn "Chrono Trigger" nie nach Europa kam, Fans von importierten Rollenspielen hatten gleich zweimal die Chance, dieses Juwel zu zocken. Nach der US-Veröffentlichung des SNES-Originals von 1995 erschien in Japan bereits 1999 eine PSone-Fassung, die es 2001 nach Amerika schaffte und im Bundle mit "Final Fantasy 4" verkauft wurde. Ein Jahr zuvor war der offizielle Nachfolger "Chrono Cross" ebenfalls für Playstation erschienen. Die Protagonisten dieses wunderschönen Rollenspiels seht Ihr rechts. Vielleicht kehren Serge, Kid und Lynx ja eines fernen Tages auf der PSP zurück?



Die Original-Tausendjahrfeier im SNES-Look von 1995. Der Zeit voraus!



Leicht verwaschen wirkt die PSone-Portierung aus dem Jahre 2001.



Knackig scharf und größere Sprites: die DS-Version in voller Pracht.

Chrono Trigger

PSP | DS

Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Termin	>> Februar 2009

PERSPEKTIVE 80-90 VON 100

Spektakuläre Story und kultige Aufmachung machen "Chrono Trigger" zum Spitzenrollenspiel.

Dissidia: Final Fantasy

Im Rollenspiel-Universum steht der ultimative Schlagabtausch zwischen Gut und Böse bevor.

Action >> Beat'em-Up



Die rote Kugel zeigt es an: Auf Knopfdruck können jetzt die 'Esper' genannten Elementarwesen zu Hilfe gerufen werden.



Wer ist wohl der bessere Held? Die Hauptfiguren aus zwei "Final Fantasy"-Episoden prügeln sich um den Titel – Squall (Teil 8) gegen Tidus (Teil 10).

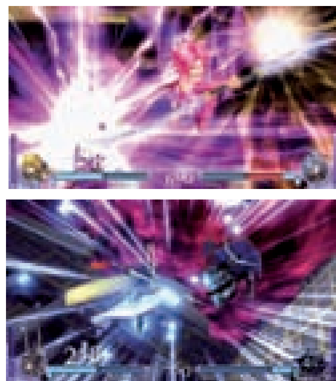
Sephiroth, Cloud Strife, Kefka, Squall Leonhard, Exdeath: Was sich wie ein noch nie erlebtes Stelldichein der "Final Fantasy"-Allstars liest, ist auch eines. Die coolsten Helden und die übelsten Schurken aus 20 Jahren Rollenspielgeschichte versammeln sich auf der PSP, um ein für allemal zu klären, wer die Hosen anhat.

Im Gegensatz zu den üblichen Veröffentlichungen von Square-Enix ist "Dissidia: Final Fantasy" kein Rollenspiel. Vielmehr bekommt Ihr ein 3D-Action-Beat'em-Up der Marke "Power Stone" serviert. Anstatt mit Eurer Party auf einer Oberwelt umherzulaufen und immer wieder in Zufallskämpfen gegen Monsterscharen zu bestehen, zieht Ihr in "Dissidia" den Charakter Eurer Wahl über ein schachbrettartiges Feld und fordert einzelne Gegner zum Duell. In den Auseinandersetzungen bewegt Ihr Euch frei in den Kampfarenen, klettert, hechtet und rutscht über das Level-Inventar und versucht, die Lebensleiste Eures Rivalen zu leeren.

Dreh- und Angelpunkt des Kampfsystems sind die 'Brave Points'. Durch Angriffe klaut Ihr dem Gegner die Punkte und bunkert sie in Eurer Leiste. Denn erst wenn eine Figur keine 'Brave Points' mehr hat, ist sie verwundbar.

Das Attackieren ist simpel: Durch stetes Drücken der Kreis-Taste führt Ihr Basisangriffe aus. Nebenbei füllt Ihr die 'EX'-Leiste auf. Ist die voll, sei es durch Angriffe oder gesammelte Items, könnt Ihr den 'EX Modus' aktivieren. Hier werdet Ihr stärker und transformiert Euch zuweilen in aufgepumpte Versionen Eurer Figur. Zu guter Letzt stehen Euch die serientypischen Elementarkräfte zur Seite. Ifrit, Carbuncle & Co. ruft Ihr per Item-Einsatz ins Gefecht. Der Rollenspiel-Pflichtanteil wird durch Erfahrungspunkte und sammelbare Items erfüllt. So macht Ihr Eure Charaktere fit für die unterhaltsamen Multiplayer-Fights per Wireless-Verbindung.

In Japan erscheint das Spiel am 18. Dezember in einer limitierten Auflage mit echtem Heiltrank. Wann und in welcher Form der Titel in Deutschland auf den Markt kommt, ist noch ungewiss. *jk*



Wo geprügelt wird, da fliegen die Funken: Die Duelle Gut gegen Böse werden von einem Effektfeuerwerk begleitet.

Dissidia: Final Fantasy



PSP | DS

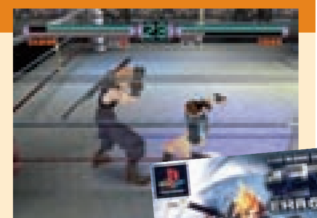
Entwickler	>> Square-Enix, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Termin	>> 2009

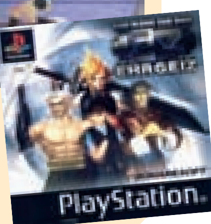
PERSPEKTIVE 60-80 VON 100

Zugängliches Kampfsystem, fantastische Charakter-Riege und tolle Präsentation lassen auf eine flotte Keilerei hoffen.

Die erste Prügelei

Ein "Dissidia"-Teilnehmer hat bereits Erfahrung mit handgreiflichen Auseinandersetzungen. Denn "Final Fantasy 7"-Star Cloud Strife war bereits Mitglied eines Beat'em-Up-Ensembles. Square veröffentlichte 1999 das kurioserweise mit deutschem Namen versehene "Ehrgeiz" auf der PSone. Dort kloppte sich der Spitzhaarfrisurträger zusammen mit ein paar unbekannten Neulingen und seinen Kollegen Tifa und Sephiroth auf Spielfeldern mit mehreren Ebenen um die Wette. Auch Waffen, große Combos und mächtige Spezialattacken gab es damals – hoffen wir, dass der indirekte Nachfolger noch eins drauf setzt.





Keine magischen Hilfen: Bei "Ehrgeiz" muss Cloud mit den Fäusten kämpfen.

Monster Hunter Freedom Unite



Neu: In "Unite" dürft Ihr Euch von computergesteuerten Felyne-Kriegern helfen lassen.

Das opulente Fantasy-Abenteuer will mit dem dritten Teil endlich auch in Europa den Durchbruch schaffen.

Abenteuer >> Action-RPG



Neue Kreaturen wie der an einen Panther erinnernde Narugakaruga oder das moosüberwachsene, fliegende Ungetüm Yamatsukami motivieren zur vereinigten Monsterjagd.

Zum Japanstart ging Tokios Produktivität zurück, durch Einkaufsviertel wie Akihabara wanden sich unendliche Menschenschlangen und ganze Schulklassen waren verwaist: Capcoms "Monster Hunter"-Serie gehört im Mutterland der PSP zu den ganz großen Straßenfegern. Im Frühjahr kommt die mittlerweile dritte Mobil-Version des urzeitlichen Action-RPGs unter dem Namen "Monster Hunter Freedom Unite" nach Europa. Ob sich der phänomenale Verkaufserfolg des Titels hierzulande allerdings wiederholen wird, ist fraglich: Europäer nutzen die attraktivste Spielart der "Monster Hunter"-Serie nämlich zu selten.

Zusammen mit bis zu drei Jäger-Kollegen auf WiFi-Jagd gehen, im spannenden Team-Spiel turmhohe Saurier, Drachen oder Mammuts zur Strecke bringen und eine Unzahl seltener Ausrüstungsgegenstände, Waffen und Fleischsorten sammeln, tauschen und handeln – so lieben Japaner ihre Monsterjagd. Im Solospiel macht die zwar immer noch mächtig Spaß, entwickelt aber lange nicht die Sogwirkung des Mehrspieler-Modus.

Mit frischen Features gibt Capcom nun die Parole "Unite" in Europa aus und bläst zum Urzeit-Halali. Im Kern bleibt bei dieser erweiterten Fassung des zweiten PSP-Teils "Monster Hunter Freedom 2" alles beim Alten. Einige frische Viecher und ein neues Gebiet, eine zusätzliche Güteklasse für Waffen und noch seltenere Gegenstände waren zu erwarten und werden geliefert. Spektakulärer ist der neue Ad-hoc-Modus über das Playstation-Network. Wer seine PSP an eine PS3 anschließt und so ins Netz geht, darf mit anderen Spielern auf der ganzen Welt per Voice-Chat kommunizieren. Die maximale Teilnehmerzahl für solche Online-Jagdpartys beträgt nach wie vor vier Personen, die Koordination untereinander verspricht so aber eine neue Qualität. Der Haken: Wann und ob dieser neue Online-Service in Deutschland verfügbar sein wird, ist noch nicht klar. Fest steht aber, dass die Chancen für einen weltweiten Erfolg des geselligen Jagdvergnügens durch die verbesserte Internet-Anbindung drastisch gestiegen sind. Fans laden schon jetzt ihre alten Spielstände und trainieren Taktiken für den Kampf gegen Rathalos und Konsorten: "Unite" erlaubt es, Euren erfahrenen Charakter zu importieren! *mw*



Die Grafik befindet sich auf dem Niveau von "Freedom 2", ist aber immer noch eine Augenweide: Grasbewachsene Berghänge waren auf der PSP nie prächtiger.

Monster Hunter Freedom Unite

PSP | DS

Entwickler	>> Capcom, Japan
Hersteller	>> Capcom
Termin	>> Februar

PERSPEKTIVE 70-85 VON 100

Erweiterte Version der prächtigen Urzeit-Jagd mit frischen Monstern und Waffen sowie Online-Modus via PS3.

Spiele für alle

Sophies Welt

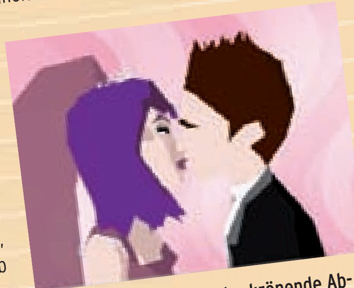
Ein neuer Schwung von Sophies Freunden überschwemmt den Markt – Mobile Gamer nimmt vier aktelle Vertreter unter die Lupe.

Zunehmend verfestigt sich der Eindruck, dass hinter der Reihe "Sophies Freunde" nicht etwa ein durchdachtes Konzept der Firma Ubisoft steckt. Vielmehr scheint die Vorgehensweise zu sein, alles blind aufzukaufen, was entfernt Mädchen-tauglich aussieht, und schnell noch den "Sophie"-Stempel anzubringen – fertig ist das Spiel. Wann diese Politk funktioniert und wann nicht, das lest Ihr auf den folgenden zwei Seiten. *jb*

Braut und Bräutigam verprellt



Was nicht einmal Frank Matthée, ProSiebens hauseigener Hochzeitsplaner, so hinbekommen würde, macht "Sophies Freunde: Traumhochzeit" möglich: Nicht nur Einladungen, Festkleidung und Make-up – nein, selbst der Bräutigam höchstpersönlich steht zur Disposition! Ob helle oder dunkle Haut, kantiges oder rundes Gesicht, ob blaue, braune, grüne, stechende oder schläfrige Augen, im Zeitalter der modernen Schönheitschirurgie ist alles möglich. Dieses unsinnige Übermaß an Auswahl wurde an allen anderen Stellen kompensiert: Der eifrigen Hochzeitsplanerin steht eine mehr als kümmerliche Palette von Farben, Kleidern, Schmuck und Örtlichkeiten zur Verfügung. Das Spielprinzip ist mindestens ebenso einfach gehalten: Mit der zukünftigen Braut im Schlepptau geht es von einem Laden in den nächsten (soll heißen: von Menü zu Menü); lächelt sie, so ist sie mit der aktuellen Auswahl zufrieden, andernfalls nicht. Wer dieses tiefsinnige System nicht auf Anhieb verstanden hat, braucht sich dennoch nicht zu grämen: "Keine Sorge, wenn es beim ersten Mal nicht passt. Wir können es jederzeit neu versuchen", strahlt Grace, Braut Nr. 1 – nein danke, Grace.



DS Gott sei Dank: der krönende Abschluss einer langweiligen Hochzeit.



DS Der graue Lippenstift ist offensichtlich nicht genehm. Wie gut, dass nur sechs weitere zur Auswahl stehen.

Akrobatik mit Haltungsschwäche

Der Stufenbarren ist eines der klassischen Traumata, die jeder pubertäre Junge früher oder später durchlaufen muss; auch manche Mädchen wissen von schmerzhaften Begegnungen zu berichten – das Turngerät hat definitiv ein Imageproblem. "Sophies Freunde: Die Meisterturnerin" räumt endlich mit verstaubten Klischees auf und zeigt, dass Balken und Sprungpferd mindestens genauso schrecklich sind. An zehn Schauplätzen weist Euch die Kaugummi kauende Trainerin Tammy in die Grundlagen des Turnens ein, die da wären: Stylus hoch-, runter-, nach links oder nach rechts ziehen; gelegentlich sind auch diagonale Bewegungen möglich. Damit das hübsche Mädel auf dem Bildschirm entsprechend dem Stylus-Gekrakel coole Sachen macht, muss zu Beginn der Übung Energie getankt werden – eine seltene Abwechslung zwischen all den Pfeilen, Pfeilen, Pfeilen. Damit es noch etwas zu lesen gibt, ist die ganze Plackerei eingebettet in den Versuch einer Story, die weder Anfang, noch Ende, noch Inhalt besitzt. Schade, denn hübsch anzuschauen sind diese akrobatischen Verrenkungen, und dass ästhetisches Vergnügen durchaus mit anspruchsvollen Rhythmusaufgaben einhergehen kann, sieht man an einem Schwesterprodukt: "Sophies Freunde: Modern Dance" (9 von 10 in Ausgabe 13) – ursprünglich übrigens ein japanisches Spiel, das nicht für die Reihe konzipiert war.





DS Eine typische Übung auf dem Balken; die Pfeile oben zeigen an, welche Bewegungen als Nächstes möglich sind.

Kufenfahrt am Start

Diana Sommer aus der RTL-Daily-Soap "Alles was zählt" hat es vorgemacht, zahlreiche junge Mädchen wollen ihr nacheifern, doch Achtung: „Sophies Freunde: Die Eisprinzessin" legt den Fokus nicht auf das Eislaufen. Stattdessen stehen die wöchentlichen Aufgaben im Vordergrund, die natürlich damit zu tun haben, aber eben nicht ausschließlich. Neben den neuen Figuren, von denen jede Woche eine gelernt wird, steht die Verbesserung von Ausdauer, Koordination und Kunstfertigkeit auf dem Plan. Das nötige Training wird durch verschiedene Minispiele in absurd-japanischer Manier vermittelt: Indem Ihr Euch Berge von Sushi einverleibt, erhöht Ihr Eure Ausdauer. Bevor es ans Laufen geht, müssen erst mal die Pinguine vom Eis verjagt werden, was die Koordination steigert. Auch die sozialen Kontakte dürfen nicht vernachlässigt werden: So könnt Ihr Eure Wochenaufgabe erst dann abschließen, wenn Ihr mit Euren Mitbürgern etwas Smalltalk betrieben habt. Überhaupt ist "Sophies Freunde: Eisprinzessin" extrem leselastig und daher für kleinere Kinder eher ungeeignet. Fortgeschrittene ABC-Schützen erfreuen sich hingegen an vielen kleinen, absurden Storyplots, aus denen konsequent die japanische Herkunft schimmert. Leider kommt über alledem das Eislaufen zu kurz: Trainiert werden kann lediglich die eben erlernte Figur; Gelegenheit für eine ganze Kür gibt es hingegen nur bei den Wettbewerben.

DS Auf dem Eis: Für den richtigen Sprung muss das Muster auf dem Touchscreen nachgefahren werden.

DS Beim Sushi-Essen - pardon: Ausdauertraining - verschluckt: Da hilft nur noch ein schneller Klick aufs Wasserglas.

Architektur für Arme

Bei so viel Pink (siehe die "Prinzessinnenkommmode" rechts) würde selbst Tine Wittler erblinden. Leider konnten wir ihr das Bild nicht zeigen, so werden wir auch in Zukunft via TV mit augenkrebserregenden Farbkombinationen gefoltert. Das nehmen wir mit Freuden in Kauf, ist doch dafür die Gefahr auf dem DS fürs Erste gebannt. "Sophies Freunde: Wohnträume" hat sich spätestens mit Auftrag Nummer 6 als Alptraum entpuppt, der just in dem Moment schon wieder endete - Sackgasse. Was auch immer sich Elisabeth, die Tochter von Frau Schickimick, unter einer "Prinzessinnenkommode" vorstellen mag - wir sind trotz diverser Versuche kläglich daran gescheitert, den Ansprüchen dieser verzogenen kleinen Rotzgöre gerecht zu werden. Wer trotzdem nicht darauf verzichten will, virtuelle Innenarchitektur auf dem DS zu betreiben, der kaufe bitte nicht diese Modul-Tragödie. Kreative Gestalter seien stattdessen auf das Spiel "MySims Kingdom" verwiesen (Test auf Seite 57). Da gibt es nämlich eine Vielzahl von Häusern, die man nach Belieben einrichten kann (und darüber hinaus noch viel mehr) - wem dort irgendwann die Häuser ausgehen, der baut einfach neue. Alles, nur keine Prinzessinnenkommoden.

DS Ein allzu häufiges Erlebnis...

DS ...denn bei der Farbattacke in Bonbonrosa will schon der sechste Auftrag auf Teufel komm raus nicht gelingen.

Traumhochzeit

Genre	Simulation
Hersteller	Ubisoft
Zirka-Preis	30 Euro
Termin	im Handel
Spieler	1

frei USK

SPIELSPASS 1 von 10

Sieben sterbenslangweilige Hochzeiten ohne jeglichen Spielspaß, dafür mit Brechreizgarantie.

Die Meisterturnerin

Genre	Sport-Abenteuer
Hersteller	Ubisoft
Zirka-Preis	40 Euro
Termin	im Handel
Spieler	1

frei USK

SPIELSPASS 3 von 10

Nett anzuschauende Turn-Simulation, die sich leider mit ihrer langweiligen Spielmechanik selbst disqualifiziert.

Die Eisprinzessin

Genre	Sport-Abenteuer
Hersteller	Ubisoft
Zirka-Preis	40 Euro
Termin	im Handel
Spieler	1

frei USK

SPIELSPASS 6 von 10

Eislaufsimulation mit weniger Eislaufen als erwartet, dafür getränkt in skurril-japanischen Charme.

Wohnträume

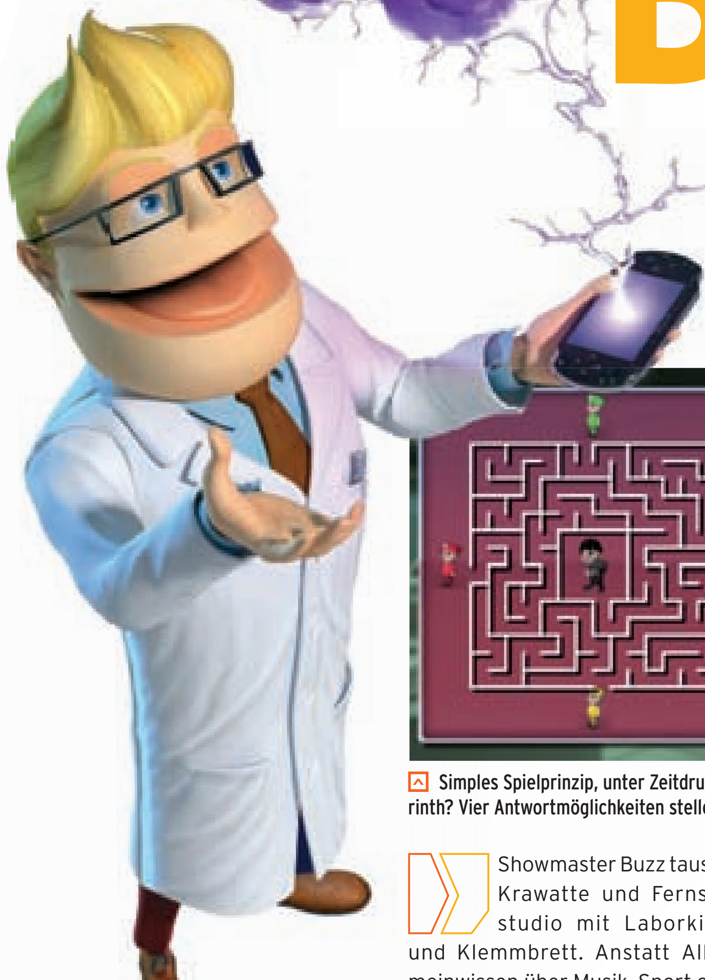
Genre	Baukasten
Hersteller	Ubisoft
Zirka-Preis	30 Euro
Termin	im Handel
Spieler	1

frei USK

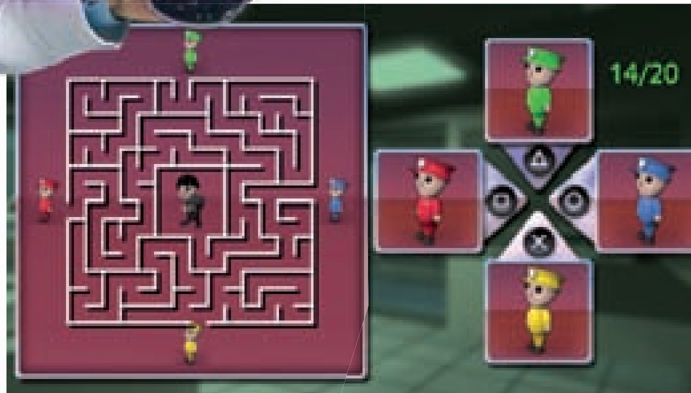
SPIELSPASS 1 von 10

Unverständliche Anweisungen vernichten jeglichen Einrichtungsspaß bereits im Keim - Durchspielen undenkbar.

Buzz! Logik-Quiz



Das Gehirn auch unterwegs auf Trab halten? Kein Problem mit Sonys aktuellem Logik-Trainer.



Simples Spielprinzip, unter Zeitdruck aber fordernd: Welcher Weg führt aus dem Labyrinth? Vier Antwortmöglichkeiten stellen den höchsten Schwierigkeitsgrad dar.



Schnell kapiert: Die Minispiele eignen sich hervorragend für zwischendurch.

Showmaster Buzz tauscht Krawatte und Fernsehstudio mit Laborkittel und Klemmbrett. Anstatt Allgemeinwissen über Musik, Sport oder Promis abzufragen, präsentiert der Quiz-Experte 16 abwechslungsreiche Denksportspiele. In vier Kategorien wird Euer Grips auf die Probe gestellt: Beobachtung, Gedächtnis, Analyse und Berechnung.

Die vier Beobachtungsspiele erfordern ein genaues Auge für Details. Ordnet Dominosteine ihrer Augenzahl passend zu oder erkennt Objekte an ihrer Silhouette. Anfangs stehen zwei Antwortmöglichkeiten zur Verfügung, schnell müsst Ihr aber aus bis zu vier Vorgaben wählen. Jede Antwort ist einer Aktionstaste auf Eurer PSP zugeordnet – die Bedienung ist intuitiv und für jedermann leicht zu lernen.

In den Gedächtnisherausforderungen merkt Ihr Euch Formen, Zahlen und Geräusche. Ihr seht beispielsweise drei Spielkarten und müsst Euch deren Wert und Farbe einprägen. In der Kategorie 'Analyse' hingegen ist logisches Denken gefragt. Findet den Weg aus einem Labyrinth und löst bei Rechenaufgaben die Gleichung. Alle Minispiele meistert Ihr in drei Schwierigkeitsgraden. Für besonders gute Leistungen erhaltet Ihr Medaillen, die neue Challenges freischalten. So spielt ihr zum Beispiel alle Gedächtnisherausforderungen direkt hintereinander oder absolviert in 20 Sekunden so viele Rechenaufgaben wie möglich.

Im Trainings-Modus wählt Ihr jede Denksportaufgabe einzeln an. Eure Erfolge werden gespeichert und in einem Diagramm angezeigt – trainiert so gezielt Eure Schwächen. Der 'Test' schließlich mischt zufällig je eine Aufgabe aus den vier Disziplinen. Eure Gehirnleistung wird in Kilojoule angegeben – eine Maßeinheit, die Energie beschreibt. Zur Veranschaulichung präsentiert Euch das Programm am Ende jeder Prüfung ein Objekt, das Ihr mit Eurer Gehirnleistung antreiben könntet. Wird ein Taschenlämpchen oder ein Ventilator angezeigt, solltet Ihr vielleicht eine weitere Trainingsrunde einlegen. In der 'Gripsschlacht' ermitteln bis zu sechs Freunde ihren Denksportmeister – spielt an einer PSP und reicht das Handheld 'rum.

Die größte Motivation beim "Logik Quiz" ist Zeitdruck, der den Highscore-Jäger in Euch weckt. Nicht nur Verstand, sondern auch Reaktionsschnelligkeit ist gefordert. Jede Prüfung dauert 60 Sekunden, die längste Partie an einem Stück zockt Ihr in vier Minuten durch – perfekt für ein Spielchen an der Supermarktkasse oder im Bus zur Schule bzw. Arbeit. *pu*

Nach jeder Prüfung bewertet Buzz Eure Hirnleistung und speichert Erfolge in einer Highscore-Liste ab.

Buzz! Logik-Quiz

Genre	>> Gehirn-Jogging
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 6

frei USK

7 von 10 SPIELSPASS

Charmante Logik-Knobelei, die dank Highscore-Jagd auch langfristig motiviert.

K(l)eine Auswahl

Während Gehirnjogger auf dem DS schon angesichts der schier unüberschaubaren Vielfalt an „Dr. Kawashima"-Klons einen rauchenden Kopf bekommen, sind PSP-Denksportler latent unterfordert. Lediglich zwei Hirntrainer buhlen um Eure Kaufgunst: Das solide "Mind Quiz" hat bereits zwei Jahre auf dem Buckel, das 2007 erschienene "Hot Brain" leidet dagegen an seiner schlampigen Programmierung. An den Charme von „Buzz: Logik Quiz" reichen beide nicht heran.



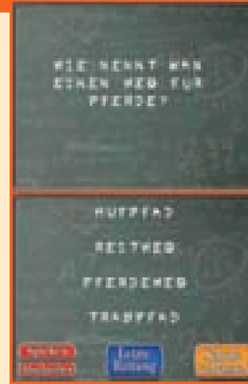


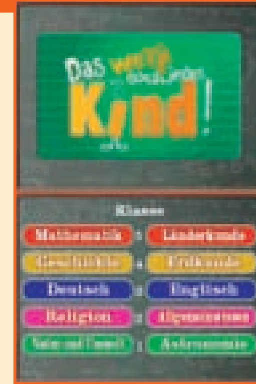
Das weiß doch jedes Kind!

Spielprinzip: Es müssen zehn Fragen aus verschiedenen Wissensgebieten (u.a. Mathematik, Astronomie, Erdkunde) beantwortet werden. Grundlage ist der Lehrstoff der 1. bis 5. Schulklasse. Für korrekte Antworten bekommt Ihr Geld, seid Ihr Euch unsicher, helfen drei Joker aus der Patsche: Beim 'Spicken' seht Ihr die Antwort eines Schülers, die Ihr übernehmen könnt (aber nicht müsst). 'Abschreiben' bedeutet, Ihr wählt die gleiche Antwort. Bei der 'Letzten Rettung' haut Euch ein Schüler mit der richtigen Antwort heraus.

Beispiel-Frage:
Welche Funktion haben die meisten Grünpflanzen innerhalb der Nahrungsketten? (5. Klasse)
a) Destruenten, b) Primärproduzenten,
c) Konsumenten, d) Dünger

Sonstiges:
Das Fragenniveau ist für die angepeilte Zielgruppe bzw. Klassenstufe teilweise absurd hoch – selbst Erwachsene müssen bei einigen Aufgaben auf den Zufall hoffen und raten. Die karge Präsentation ohne Sprachausgabe oder Moderator passt zur Optionsarmut – nur eine Spielvariante steht zur Wahl. Zu wenig für ein Vollpreis-Modul.





Lieblose Präsentation: Links seht Ihr den Frage/Antwort-Bildschirm, rechts die Hauptauswahl mit den fünf Klassenstufen.

Wer nichts weiß, ist dumm?

Drei dröge TV-Quiz-Shows im Vergleich.

Titel	Das weiß doch jedes Kind!	Deal or no Deal: Der Bänker ist zurück	Einer gegen 100
Genre	>> Quiz	>> Quiz	>> Quiz
Hersteller	>> Mindscape	>> Mindscape	>> Mindscape
Zirka-Preis	>> 40 Euro	>> 35 Euro	>> 40 Euro
Termin	>> im Handel	>> im Handel	>> im Handel
Spieler	>> 1	>> 1 bis 2	>> 1
SPIELSPASS	3 von 10	2 von 10	2 von 10
	Lustlos präsentiertes Frage/Antwort-Spiel mit Wissensfragen aus verschiedenen Lehrfächern der Klassen 1 bis 5.	Langatmiges Ratespiel, das rein auf Glück basiert. Der Zweispieler-Modus macht's nicht spannender.	Nur ein Spielmodus und in der Schwierigkeit stark schwankende, sich schnell wiederholende Fragen nerven.

Ratespiele im Fernsehen sorgen für gute Quoten: Smarte, schlagfertige Moderatoren, eine große Spanne an Wissensfragen, die Aussicht auf einen Batzen Geld – all das lässt uns gebannt vor dem Schirm ausharren. Und all das bieten die drei DS-Umsetzungen von mittelprächtigen TV-Quiz-Shows nicht.

Moderatoren sind im Spiel entweder nicht vorhanden ("Das weiß doch jedes Kind!", "Einer gegen 100") oder er grinst aus dem oberen Screen – selbst bei emotionalen Äußerungen wie "Katastrophal!", wenn man einen hohen Eurobetrag vergeigt hat. Quantität und Qualität der Wissensfragen liegen auf durchschnittlichem Niveau beziehungsweise fehlen, da das Show-Konzept dies nicht vorsieht ("Deal or no Deal"). Zum Thema Geld: Egal, ob 100.000 oder 250.000 Euro – virtuelle Gewinnbeträge üben so viel Reiz aus wie virtuelle Süßigkeiten.

"Deal or no Deal" ist ein reines Ratespiel, das vom Glück abhängt – viel Potenzial bietet ein solches Konzept nicht. Die Frage/Antwort-Kandidaten verschenken ihre Möglichkeiten ebenfalls: Karge Präsentation und mitunter absurd schwere Fragen langweilen bzw. nerven. Was im TV an begrenzter Sendezeit scheitert, hätte hier integriert werden müssen: Hintergrundinformationen zu den Antworten. *os*



Deal or no Deal: Der Bänker ist zurück

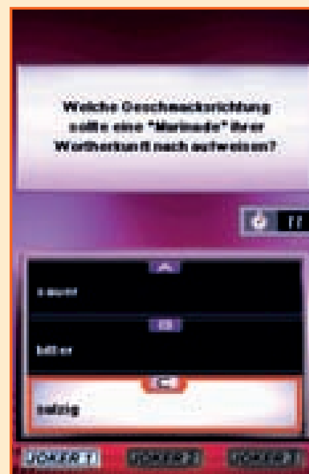
Spielprinzip: Wählt einen von 26 Koffern, die Beträge von einem Cent bis 250.000 Euro enthalten. Öffnet dann eine bestimmte Zahl von Koffern und hofft, dass Ihr die mit kleinem Inhalt erwischt. Nach einer Runde macht Euch der Banker ein Angebot, abhängig von den noch verbleibenden Geldbeträgen. Zockt bis zum Schluss oder akzeptiert irgendwann die Bankofferte. Alternativ übernehmt Ihr die Rolle der Bank und macht dem computergesteuerten oder menschlichen (via DS-Download) Spieler ein Angebot.

Beispiel-Frage:
Fragen sind hier Fehlanzeige; es wird nur geraten, in welchen Koffern sich niedrige Geldbeträge befinden.

Sonstiges:
TV-Moderator Guido Cantz wurde digitalisiert und mit zu großem Kopf sowie Dauergrinsen ausgestattet, das in für den Spieler desaströsen Situationen unfreiwillig komisch wirkt (siehe Bild rechts). Insgesamt ist die Präsentation schlicht, aber annehmbar.



Einer gegen 100



Spielprinzip: Ein Kandidat spielt gegen 100 Leute; alle müssen Fragen beantworten. Wer von den hundert falsch tippt, fliegt raus – dafür kassiert Ihr Geld. Nach jeder Runde steht Ihr vor der Wahl, das erspielte Kapital zu behalten oder gegen die Übriggebliebenen weiterzuspielen. Drei Joker helfen Euch aus der Bredouille.

Beispiel-Frage:
Wo findet man das Wort Malossol?
a) Schnapsflaschen, b) Kaviardosen,
c) Weingummitüten

Sonstiges:
Das Fragenniveau schwankt stark zwischen kinderleicht und unmenschlich, die Präsentation ist sehr schlicht. Unschön: Es steht nur ein Spielmodus zur Wahl und in unserem Test wiederholte sich bereits in der zweiten Runde eine Frage.



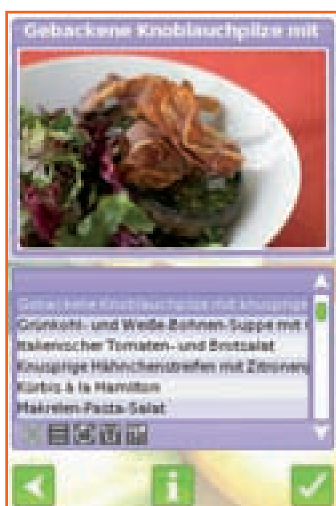
Wer nichts weiß, fliegt raus: Die rot markierten Gegenspieler haben falsch getippt.



Koch doch mal! mit Jamie Oliver

Die Mutti ist verreist, der Kühlschrank leer und Ihr habt keine Lust auf Fast Food? Hier kommt Eure digitale Rettung.





Wählt aus 100 Gerichten, die hübschen Illustrationen lassen den Magen knurren.



Im 'Kochspiel'-Modus bereitet Ihr die Mahlzeiten von A bis Z zu: Holt die Zutaten aus dem Schrank, vermengt sie, backt und brutzelt – sogar anrichten müsst Ihr.

TV-Kochstar Jamie Oliver nimmt Euch an die Hand und zeigt in allen Details, wie Ihr 100 feine Gerichte zaubert – vom Caesar-Salat über Käse-Schellfisch mit Erbsen-Frittata bis hin zu Schokoladen-Brownies. Wer seinen realen Hunger stillen will, wählt im Hauptmenü das 'Kochbuch', virtuelle Speisen kommen im 'Kochspiel' auf den Tisch – dazu später mehr.

Im Vergleich zum normalen Haushalts-Kochbuch bietet Jamie Olivers interaktive Variante diverse Vorzüge. Wählt via Filter Zutaten aus, die auf jeden Fall in Eurem Gericht auftauchen sollen (z.B. Fisch oder Gemüse), entscheidet Euch für Vorspeise, Hauptgericht oder Nachtisch und lasst Euch auf Wunsch eine Einkaufsliste erstellen. Damit geht Ihr auf Shopping-Tour und hakt bequem die Ingredienzien auf dem DS ab. Habt Ihr alles beisammen, führt Euch Jamie durch das Rezept: Putzen, Waschen, Schneiden, Vermengen, Braten, Garnieren – alle Schritte sind detailliert erklärt. Praktisch bei schmutzigen Händen: Die einzelnen Seiten der Kochanweisung blättert Ihr auf Wunsch via Sprachkommando durch.

Bei den Filter-Optionen haben wir einige Einstellungen vermisst, die zum Beispiel Nintendos "Kochkurs" bietet: Kaloriengrenzen und Negativlisten von Zutaten (für Allergiker wichtig) hätten Jamie Olivers Kochkurs ebenso aufgewertet wie ein Rezept-Vorlesefeature. Schade: Eine Umrechnungsfunktion auf die Anzahl der zu verköstigenden Personen (viele Gerichte sind auf zwei oder vier Leute ausgelegt) fehlt.

Aber "Koch doch mal!" ist mehr als nur ein Rezeptbuch aus Bits und Bytes – es steckt zusätzlich ein komplettes Kochspiel drin. Übt in der 'Testküche' den Umgang mit Herd, Schneidbrett, Kühlschrank & Co., lernt das Kleinhacken von Kräutern und Schneiden von Gemüse sowie das Anrichten auf dem Teller. Im Spielmodus 'Hau rein!' kocht Ihr eigene Gerichte, die Ihr im Kochbuch speichert und per Datendownload mit anderen DS-Köchen tauscht. In der Variante 'Koch-Darbietung' schließlich brutzelt Ihr eigenhändig auf Zeit und Qualität verschiedene Gerichte.

Die Kontrollen zu verinnerlichen, benötigt einige Zeit – Ihr müsst Euch an viele, nicht immer selbsterklärende Icons gewöhnen, um flink durch die virtuelle Küche zu manövrieren. Zudem ist das Weiterreichen von Zutaten von einem Arbeitsplatz zum anderen umständlich.

"Koch doch mal!" überzeugt trotz seiner kleinen Schwächen und stellt einen kompetenten Kochführer mit einer breiten Palette an Gerichten dar. Bon appétit! *os*

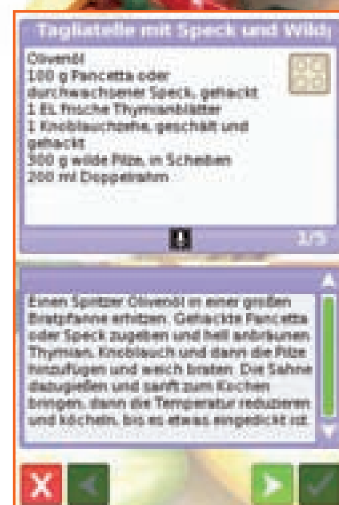
Koch doch mal! mit Jamie Oliver

Genre	>> Kochkurs
Hersteller	>> Atari
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

frei USK

8 von 10 SPIELSPASS

Interaktives Kochbuch und Kochspiel in einem: bis auf einige Kleinigkeiten überzeugend und anregend.



Beim Nachkochen helfen detaillierte Texte und das Umblättern via Sprachbefehl.

The Naked Chef



Jamie Olivers Begeisterung fürs Kochen begann im Kindesalter, als er mit leuchtenden Augen das geschäftige Treiben in der Kneipenküche seines Vaters verfolgte. Dort lernte er als Achtjähriger das Schälen von Kartoffeln und Erbsen, mit elf war er laut eigener Aussage ein Meister im Gemüseschneiden. Nach dem Catering College und einem Aufenthalt in Frankreich ging er zurück nach England, wo er im River Café vom Fernsehen entdeckt wurde. Seine TV-Kochshow "The Naked Chef" ist ein internationaler Erfolg.



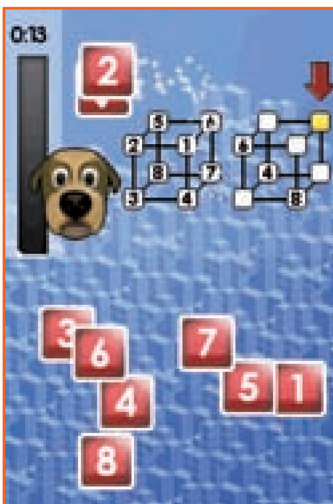
Visual Logic Training

Unter der Flut von Minispielsammlungen, die der Erfolg von Nintendos Handheld-"Gehirnjogging" mit sich gebracht hat, möchte RTL Games mit "Visual Logic Training" nach eigenem Bekunden durch einen neuartigen Ansatz herausstechen. In Zusammenarbeit mit dem P.M. Magazin sind insgesamt 18 Übungen aus den sechs Kategorien Gedächtnis, Logik, Sprache, Zahlen, Geometrie und Muster entstanden, die konzentriertes Nachdenken mit visueller Auffassungsgabe verbinden sollen.

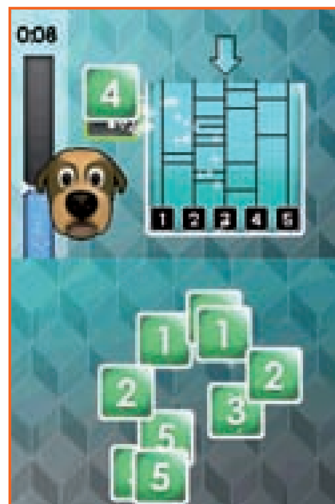
Die Rätsel selbst sind altbekannt und -bewährt, neu hingegen geriet die Art der Präsentation. Auf dem Touchscreen schwirren verschiedenste Lösungsvorschläge wild durcheinander, aus denen der richtige herausgefischt und mittels Stylus auf dem oberen Bildschirm abgelegt werden muss. Was zu Beginn recht gewöhnungsbedürftig erscheint, funktioniert erstaunlich gut. Und mit steigendem Schwierigkeitsgrad zeigt sich, dass die visuelle Komponente auf keinen Fall zu kurz kommt. Das spezielle Konzept erfordert einen ständigen Abgleich zwischen oberem und unterem Bildschirm, um die dargebotene Informationsflut möglichst schnell und effektiv zu filtern.

Davon abgesehen ist "Visual Logic Training" von Minimalismus beherrscht. Die Graphik liegt weit jenseits von Detailreichtum, die Ausstattung bietet nur das Allernötigste. Dies sorgt jedoch auch für erfrischende Klarheit, denn auf jeglichen, oft überflüssigen Schnickschnack wurde konsequent verzichtet. Von Anfang an sind alle Übungen frei zugänglich, durch die 15 Schwierigkeitsgrade werden auch erfahrene Tüftler gefordert. Die Erklärungen zu den Aufgabentypen fallen hingegen wirr aus.

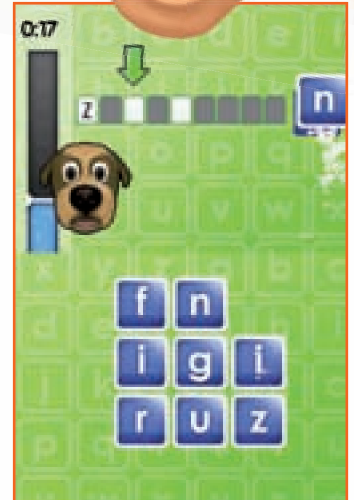
Zarte Seelchen sollten sich übrigens die bissigen Kommentare des Mentors nicht zu Herzen nehmen: Rechenschwachen Spielern wird empfohlen, Kleinigkeiten nicht mit großen Scheinen zu bezahlen. Und wer die Grundregeln der Logik noch nicht ganz begriffen hat, der bekommt zu hören: "Wenn dir vieles in der Welt unlogisch erscheint, liegt das nicht an der Welt" - dann wäre das also auch geklärt. *jb*



Der rechte Würfel ist aus dem linken durch Drehung und Spiegelung entstanden - wie genau, das sollt Ihr herausfinden.



Wer sich jetzt noch nicht die Augäpfel verknotet hat, den kann auch das knappe Zeitlimit nicht aus dem Konzept bringen.



Der dritte Buchstabe des Wortes, das sich hier entlangschlängelt...?

Visual Logic Training

Genre	>> Gehirn-Jogging
Hersteller	>> RTL Games
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

frei USK

7 von 10 SPIELSPASS

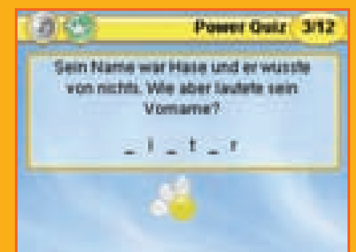
Unzählige visuelle Rätsel aus einem Kontingent von 18 Aufgabentypen lassen die Sehnerven flattern.

PowerQuiz Allgemeinbildung

Logik ist nicht alles. Das weiß jetzt auch Thomas Gottschalk, der beim Wer-wird-Millionär-Promispecial für die Millionenfrage Marcel Reich-Ranicki bemühen musste. Wer weiß - hätte er vorher "PowerQuiz" gespielt, wäre er womöglich selbst drauf gekommen, dass die letzte Frau an Franz Kafkas Seite Dora Diamant hieß. Mit solchen teils unnützen, teils skurrilen, aber fast durchweg interessanten Informationen, die zur Allgemeinbildung zählen, wird der Spieler bei "PowerQuiz" förmlich überschüttet. Zur Auswahl stehen rund 2.000 Fragen mit steigendem Schwierigkeitsgrad aus den Bereichen Kultur, Geschichte, Biologie, Wissenschaft, Geographie, Sprache, Unterhaltung und Kurioses. Neben den Standardfragen mit vier Antwortmöglichkeiten fordern weitere Fragetypen (etwa Aufgaben mit Ton - "Welches Geräusch war das?") das Reaktionsvermögen. Bunt eingestreute Scherzfragen reißen den Spieler immer wieder aus der Routine, etwa: "Darf man in Deutschland die Schwiegermutter der Frau seines Bruders heiraten?" (ja / nein / im Ausland / nur standesamtlich). Die Auflösung bietet manche Hintergrundinformation; wir empfehlen trotzdem, ein Lexikon parat zu haben und "PowerQuiz" nur in kleinen Dosen zu genießen, um nicht in monotones Abarbeiten zu verfallen. *jb*



Klassische Landkartenfragen werden optisch schlicht in Szene gesetzt.



Ahnungslose raten einfach drauflos - drei Fehlschüsse sind noch drin.

Powerquiz Allgemeinbildung

Genre	>> Quiz
Hersteller	>> HMH
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

frei USK

6 von 10 SPIELSPASS

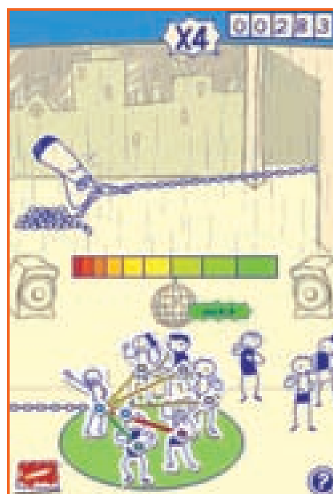
Nette Sammlung von rund 2.000 Quizfragen zur Allgemeinbildung inklusive überflüssigem Minispiel.

Mein Nichtraucher-Coach

Nie mehr Rauchen dank Ubisoft: fiese Abzocke oder die ersehnte Rettung für Nikotinsüchtige?



Klettert mit Eurem Strichmännchen eine Höhle hinab und sammelt möglichst alle Diamanten. Berührt Euch eine Fledermaus, rutscht Ihr tiefer und verpasst Edelsteine.



Das Nikotin-Monster zerrt Euch von der geselligen Party nach draußen – haltet besser die Verbindung zu den Mädchen.



Macht Angaben zu Rauchgewohnheiten und Kosten. Für 3,75 Euro gibt es hierzulande jedoch keine Zigarettenschachteln.

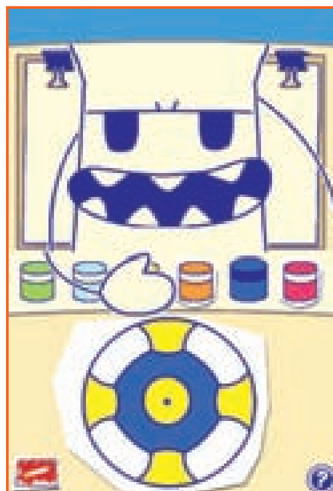
Mit dem Rauchen ist es wie mit zu engen Schuhen, die man freiwillig trägt: Der Genuss besteht darin, sie endlich auszuziehen. Anhand solcher Vergleiche will "Mein Nichtraucher-Coach" mit dem Selbstbetrug aufräumen. Rauchen ist Geldverschwendung, stinkt, schmeckt scheußlich und bietet keine Vorteile. Die vermeintliche 'Alltagsstütze' wird als Täuschung und Selbstgeißelung entlarvt – wie die eingangs erwähnten Schuhe.

Ubisofts Motivationstrainer beruht auf dem Lebenswerk des Antiraucher-Gurus Allen Carr. Nach Büchern, DVDs und Seminaren soll die 'Easyway'-Methode in einer pädagogisch angehauchten Minispielsammlung Rauchern zur Freiheit verhelfen. Skeptisch starten wir einen Kurs: Erst wählen wir einen Trainer, es folgen Angaben zu Namen, Alter, täglichem Zigarettenkonsum und Schachtelpreis.

Erst geht es dem 'Nikotin-Monster' an den Kragen: Der Trainer erklärt, dass Aufhören nur deshalb so schwierig sei, weil Raucher dem Irrtum erlägen, sie müssten auf etwas Wichtiges verzichten. Ein kleines Monster beißt und zwickt, sobald der Nikotinspiegel im Blut fällt. Das löst Angst, Stress und Unsicherheit aus und führt zur nächsten Zigarette – die Abwärtsspirale ist unaufhaltsam. Das vermittelt auch das erste von zwölf Minispielen: Ein Strichmännchen sammelt in einer Höhle Diamanten und wird von Fledermäusen gestört, wodurch es immer tiefer rutscht.

Nach dem Nikotin-Monster gilt es, typische Raucherausreden wie Genuss, Geschmack und Geselligkeit zu entlarven. Zu jedem Abschnitt folgt ein gut erklärter Spiele-Quickie, der mit der 'Raucherpause' einen cleveren Joker bietet: Ein zusätzlicher Tipp hilft nur kurz und erhöht den Schwierigkeitsgrad. Am Ende des Kurses holt Ihr Euch in den Folgetagen verständnisvolle Kommentare ab und feilt an Euren Highscores.

Neben Schlampereien bei der deutschen Anpassung (Schachtelpreise sind in unsinnigen 25-Cent-Schritten gestaffelt) besteht das eigentliche Problem im fehlenden Mehrwert des DS-Programms: Die Minispiele bieten keinen. Sie sind nett gemacht, nerven aber meist schon beim ersten Versuch, wenn auch mit pädagogischer Absicht, um die Botschaften zu veranschaulichen. Es fehlt schlichtweg ein Grund, der eine 30-Euro-Investition gegenüber dem Buch für acht Euro rechtfertigt. *mh*



Hoffentlich habt Ihr aufgepasst: Das Nikotin-Monster will Euch beim korrekten Ausmalen verwirren.

Mein Nichtraucher-Coach

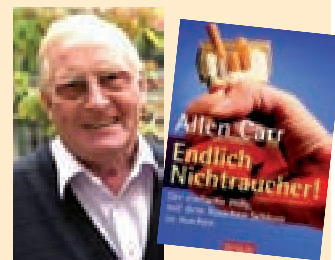
Genre	>> Motivation
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1

frei USK

2 von 10 SPIELSPASS

Überteuerte Lebenshilfe: Der DS-Coach bietet trotz Minispielen keinen sinnvollen Mehrwert zu Allen Carrs Buch.

Wer ist Allen Carr?



Mit 16 Jahren fing Allen Carr an zu rauchen und qualmte bald bis zu 100 Zigaretten täglich. 1983 entwickelte der Brite eine Methode, mit der er nach 33 Jahren schlagartig seine Nikotinsucht besiegte. Diese beschreibt er in "The easy Way to stop Smoking" - zu deutsch: "Endlich Nichtraucher". Das Buch wurde in über 40 Sprachen mehr als acht Millionen Mal verkauft. Ableger wie "Endlich Nichtraucher - für Frauen", DVDs und Seminare untermauern den Erfolg der Easyway-Methode, die laut wissenschaftlichen Untersuchungen eine mehr als 50-prozentige Erfolgsquote verbucht. Während der Seminare ist Rauchen erlaubt, wer danach rückfällig wird, besucht kostenlose Aufbaukurse oder bekommt sein Geld zurück. Allen Carr verstarb 2006 an Lungenkrebs.

Mechanic Master

Er tobt seit über 30 Jahren auf Videospiel-Konsolen: der Krieg Mensch gegen Außerirdische. "Mechanic Master" reiht sich in die Liste dieser Games ein – allerdings auf die etwas andere Art. Statt Action und Schießgewehr stehen Grübeln und cleveres Konstruieren auf dem Plan. Denn wie in "Crazy Machines" oder "Clever" (beide DS) bilden mechanische Aufbauten den Kern des Spiels: Laufbänder, Zahnräder, Propeller, Bohrer, Roboter, Sprühflaschen, Pümpelpistolen, Ketten und viele andere Objekte wollen so eingesetzt werden, dass die in den über 100 Levels verteilten Aliens das Zeitliche segnen.

Im 'Rätsel'-Modus löst Ihr vorgegebene Aufgabenstellungen, die sich auch mal über mehrere Bildschirme erstrecken. Dafür stehen Euch eine bestimmte Zahl von Werkzeugen zur Verfügung: Tennisbälle, die nach unten fallen und Maschinen starten; Ketten, die Laufbänder miteinander verbinden; Feuerzeuge, die Bomben in Brand setzen; Panzer, die Aliens abschießen – die Bandbreite ist groß. Ihr zieht diese Gegenstände an die Stellen, die Euch logisch erscheinen, tippt den Play-Button und löst hoffentlich die ersehnte Kettenreaktion aus. Scheitert Ihr, müsst Ihr die Anordnung der Teile überdenken und neu starten.

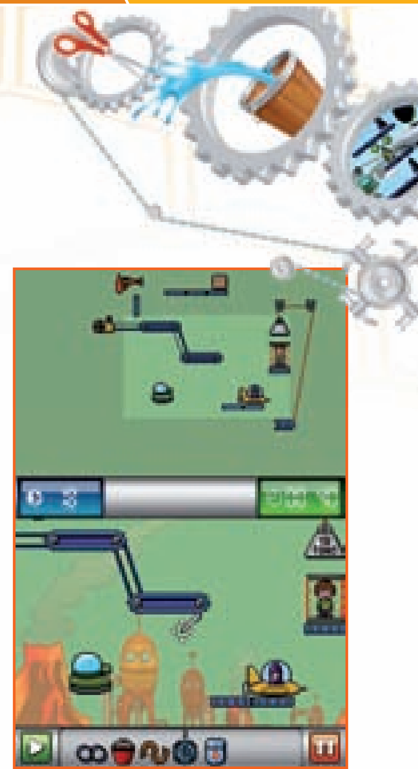
Im 'Mal'-Modus ist die Aufgabenstellung die gleiche, die Werkzeuge aber fehlen. Dafür dürft Ihr via Stylus Linien bzw. Portale zeichnen, um zum Beispiel die herumlaufenden Roboter so zu dirigieren, dass sie die Außerirdischen eliminieren. Einengender Faktor: Jede gemalte Linie verbraucht Energie, die – Ihr ahnt es wahrscheinlich – nur begrenzt vorhanden ist.

Ein Level-Editor rundet das Ganze schließlich ab. Baut eigene Konstruktionen (Rätsel- oder Mal-Varianten), die Ihr via DS-Download anderen Spielern zur Verfügung stellt.

"Mechanic Master" kupfert zwar von den eingangs erwähnten DS-Kollegen schamlos ab, es spielt sich aber ordentlich. Der Umfang stimmt, die Präsentation ist etwas nüchtern und die Levels sind teilweise knifflig konstruiert – was dem Spielspaß in späteren Abschnitten mitunter ein jähes Ende setzt. Denn eine Hilfe-Taste zur Lösung der aktuellen Aufgabe gibt es nicht: Scheitert Ihr an einer bestimmten Aufgabe, bleiben die höheren Schwierigkeitsstufen verschlossen – Pech gehabt! *os*



Zeichnet im 'Mal'-Modus: Das Gewicht rutscht an der Linie herunter, befreit den Menschen aus dem Käfig und gelangt via Dimensionsloch (grün) zum linken Gefangenen.



Platziert im 'Rätsel'-Modus die Werkzeuge auf dem unteren Screen und drückt dann die grüne Play-Taste.

Mechanic Master

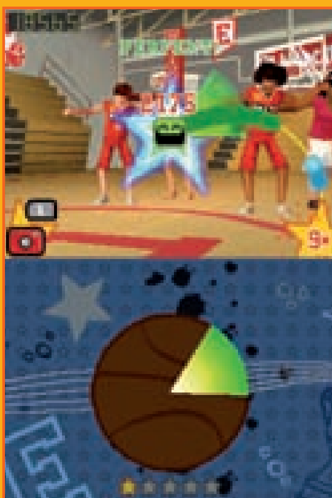
Genre	>> Denken
Hersteller	>> Midway
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 2

frei USK

7 von 10 SPIELSPASS

Knackt die mechanischen Puzzles und killt die Aliens: unterhaltsam, aber teilweise recht knifflig.

High School Musical 3: Senior Year



Dreht den Farbkeil unten so, dass er oben die 'Melodieschlange' verschluckt.

Teil 3 der Teenie-Musical-Saga besinnt sich auf die Stärken der Serie. Der nervige 'Erkunde den Country Club'-Modus der zweiten Episode wurde ebenso entsorgt wie die teils themenfremden Minispiele. Den Kern bilden jetzt wieder musik- und rhythmusbezogene Aufgaben.

Die Musical-Darsteller befinden sich mittlerweile in der Abschlussklasse. Aber nicht nur die Teenies sind gereift, auch Eure Aufgaben wurden komplexer. Eine Song-Performance besteht meist aus zwei Teilen: dem Hauptspiel sowie den Minigames. Beim Hauptspiel erscheint eine Wellenlinie mit verschieden langen Verdickungen. Mittels Stylus steuert Ihr einen grünen Keil um einen zentralen Punkt: Versucht die Öffnung immer so zu drehen, dass die Linie im Keil verschwindet. Sobald eine Verdickung erscheint (erfolgt im Rhythmus der Musik), drückt Ihr nach rechts oder links auf dem Steuerkreuz. Klingt kompliziert, ist es auch: Ihr müsst beide Hände koordinieren, im Takt bleiben und die Bildschirme im Blick behalten. Die Minigames reichen von Basketball berühren (leicht) über fallende Kugeln antippen (leicht) bis hin zum Sammeln von farbigen Blasen mit einer Blume (schwer).

Neben den anspruchsvollen, aber spaßigen Musikdarbietungen verblassen die restlichen Aufgaben: Das Beantworten von Fragen langweilt nach zwei Durchgängen, die Schnappschuss-Funktion bietet nur Platz für sechs Fotos aus den Darbietungen und der Mehrspieler-Modus entpuppt sich als ödes Frage-/Antwort-Spiel. *os*

High School Musical 3

Genre	>> Geschicklichkeit
Hersteller	>> Disney
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Termin	>> im Handel
Spieler	>> 1 bis 4

frei USK

5 von 10 SPIELSPASS

Nettes Musikspiel mit schmissigen Songs: bester Teil der Serie, aber mit eineinhalb Stunden Dauer zu kurz.

Invasion der Apple-Handhelds

Mit Kamera, Bewegungssensoren und kompletter Touch-Bedienung: Apple will mit iPhone und iPod Touch Sony und Nintendo den Schneid abkaufen – *Mobile Gamer* nimmt die neuen Herausforderer unter die Lupe.

Bislang konnten Handys die Taschenspieler von Sony und Nintendo nicht ernsthaft gefährden. Nicht zuletzt wegen dem deutlich geringeren Umfang der Spiele und der meist simplen Einknopfsteuerung. Mit iPhone und iPod Touch will Apple die Lücke zu den Daddelmaschinen nun schließen, denn die neuen Geräte vereinen Features beider Seiten – je nach Bedarf liefert Apple einen Flachmann mit Schwerpunkt Telefon oder Multimediaplayer – beide eignen sich aber auch prima zum Zocken.

Weil sich die iApples technisch lediglich durch Telefon, SMS, Kamera und Mikro unterscheiden, sprechen wir im folgenden Artikel nur vom iPhone, meinen aber auch den iPod Touch. Wir vergleichen die Neulinge mit den Platzhirschen von Sony und Nintendo. Dabei gehen wir von den aktuell erhältlichen Geräten aus, berücksichtigen also die neue PSP-3000 mit dezent verbessertem Display und Mikro, nicht jedoch den DSi (siehe Bericht auf Seite 6), da dieser frühestens im Frühjahr 2009 bei uns erscheint. *oe*



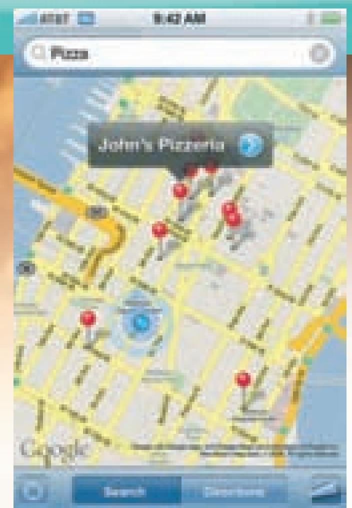


Der eingebaute E-Mail-Manager des iPhone lässt sich mit wenigen Klicks für Euren Account einrichten.

Wie die PSP (ab Systemsoftware 5.0) hat auch das iPhone einen eingebauten Online-Store.

Der Mediaplayer bringt das Albumcover des aktuellen Musikstücks aufs Display – dank Sensor wahlweise hochkant oder quer.

Multimedia

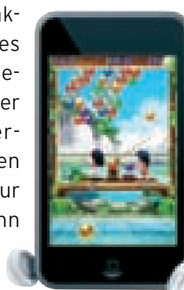


Einfache Navigation ohne GPS: Google-Maps ist auf dem iPhone vorinstalliert.

Wer sich im neuen Jahrtausend als Alleinunterhalter behaupten will, muss mehr drauf haben als 'nur' Spiele. Der Multimediafan von heute will mit seinem Handheld auch Musik hören, Filme gucken und auf Onlinedienste zugreifen – dafür ist das iPhone wie geschaffen. Mit E-Mail, SMS und Telefon zeigt sich Apples Mobilgerät kommunikationsfreudiger als die anderen Handhelds, zumal man massig weitere Dienste mit Online-Anbindung nutzen kann – vom Ebay-Manager bis zur für den kleinen Screen optimierten Youtube-Verwaltung ist alles dabei. Wer die Telefonkomponente nicht braucht, greift zum günstigeren iPod Touch und entscheidet sich zwischen drei Modellen mit unterschiedlicher Speicherkapazität (derzeit bis 32 GB). Das ist neu auf dem Handheldmarkt, zumal der Großteil der Online-Dienste dank WLAN auch hier nutzbar ist. Neben gekauften TV-Sendungen und Musikangeboten rücken seit dem Jahr 2000 die sogenannten Podcasts ins Zentrum des Interesses: Der Begriff setzt sich aus den Wörtern 'iPod' sowie 'Broadcast' zusammen und beschreibt Mediendateien (Audio oder Video), die von jedermann ins Netz gestellt werden können und sich unabhängig von Sendezeiten konsumieren lassen. Es handelt sich also um Radio- und TV-Sendungen von privaten wie professionellen Anbietern, die über einen Feed bezogen werden. Dieser Link speist das Handheld mit einer Liste der aktuellen Sendungen des Anbieters, die nach Belieben automatisch oder selektiv geladen werden. Podcasts kommen inzwischen vielseitig zur Anwendung: Man kann mobile Fassungen seiner Lieblingssendungen (z.B. die Tagesschau oder der Quatsch-Comedy-Club) in die Tasche stecken und die Angebote vieler Communitys mit individuellen Interessen anschließen – vom Bikermagazin bis zum Pogoradio ist alles dabei. Dieses mächtige Angebot lässt sich auf Nintendo DS überhaupt nicht und auf der PSP nur eingeschränkt nutzen, denn die RSS-Kanäle des Sony-Handhelds sind nicht mit allen Link- und Dateiformaten der Podcast-Community kompatibel. So kommt die PSP zwar mit „RTL Aktuell" zurecht, muss aber auf die „N24 News" verzichten.

Neben den Podcasts sind installierbare Anwendungen der zweite große Vorteil des iPhone. Man kann sich die lokale Wettervorhersage aufs Display holen, allerlei PDA-Funktionen nutzen, Tools wie Finanzplaner und Lernsoftware installieren. Eurer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt, denn das Angebot kleiner wie großer iPhone-Werkzeuge ist riesig – und dabei recht günstig bzw. kostenfrei. Da kann die PSP gar nicht und auch der DS mit seinen wenigen originellen Anwendungsmodulen nicht mithalten.





Multimedia

Mit seinen vielen Online-Tools, den Podcasts und der Masse an Spezialanwendungen ist das iPhone ein Multitalent, das seinesgleichen sucht – es lässt sich ganz nach Euren persönlichen Bedürfnissen einrichten.

1. iPhone/iPod



2. PSP
3. DS

Obwohl Sony PSP und Nintendo DS schon wesentlich länger auf dem Markt sind, kann das Spieleangebot des iPhone quantitativ locker mithalten – qualitativ sieht die Sache noch anders aus. Dafür locken die günstigen Preise: Einiges gibt's umsonst, die teuersten Downloads kosten derzeit zehn Euro. Es ist hauptsächlich namhaften Herstellern wie Vivendi, Namco und Sega zu verdanken, dass in den letzten Monaten auch umfangreiche und namhafte Titel fürs iPhone erschienen sind. Wenn aber nicht zahlreiche Handy- und Pocket-PC-Entwickler ihre Spiele fürs iPhone umsetzen würden, sähe das Angebot trotz großer Masse eher karg aus. Außerdem ist der Umfang der meisten Spiele vergleichsweise bescheiden; komplexe Rollenspiele etwa sucht man derzeit vergeblich. Bei der Präsentation brauchen sich iPhone-Spiele vor ihren Handheld-Konkurrenten nicht zu verstecken, allerdings konzentriert man sich auf Instant-Action; Hintergrundhandlung und Charaktervielfalt kommen häufig zu kurz. Wer auf Nummer sicher gehen will, darf oftmals auch kostenlose Demos von iPhone-Spielen downloaden – sucht im App-Store nach den 'Lite'-Versionen. Im Gegensatz zu den Spielen für PSP und DS werden iPhone-Entwicklungen immer wieder verbessert: Im App-Store findet Ihr regelmäßig Updates mit neuen Levels, Spielelementen und manchmal sogar nachträglich inszenierter Handlung. Diese Möglichkeit der Nachbesserung bringt natürlich auch Nachteile, viele Erstversionen von Spielen besitzen schwerwiegende Fehler und lassen das iPhone schon mal abstürzen. Allerdings steckt die iPhone-Entwicklung noch in den Kinderschuhen: Weil sich immer mehr renommierte Hersteller für das Apple-Handheld interessieren, darf man in Zukunft auf Besserung hoffen – wir behalten den Markt für Euch im Auge.

In unseren Genrekästen seht Ihr unsere Einschätzung der aktuellen Spielesituation bei iPhone, DS und PSP: Rot steht für ein karges Angebot, Gelb heißt solide Auswahl und Grün bedeutet ein reichhaltiges Sortiment.

Die Spiele

Rennspiele





Das Angebot rasender iPhone-Spiele ist derzeit noch übersichtlich. Das mittelmäßige "Asphalt 4: Elite Racing" (siehe Ausgabe 13) ist die einzige bekannte Umsetzung, daneben tummeln sich Fun-Racer, wenige Eigenentwicklungen wie "Powerboat Challenge" und Pocket-PC-Adaptionen wie „GTS World Racing". Diese sind zwar oft nicht so umfangreich, können aber durchaus unterhalten: Die einzigartige Sensorsteuerung ermöglicht ein völlig neues Fahrgefühl, man hält das iPhone wie ein echtes Lenkrad!

Namcos "Pole Position Remix": Bei Rennspielen kommt es vor allem auf eine gefühlvolle Steuerung an.



Denken





Bringt gleichfarbige Monster zusammen: Viele Denkspiele wie "Pinch'n'Pop!" kann man mit einem Finger bedienen.

Knobel- und Stapelspiele gibt es für das iPhone wie Sand am Meer: Vom Gehirntraining bis zum Zahlenspiel à la "Sudoku" ist alles dabei. Natürlich handelt es sich bei vielen Entwicklungen um Clones berühmter Spielkonzepte wie "Bejewled", Ihr findet sogar eine virtuelle Variante von Rubiks Zauberwürfel ("xCube"). Strategen dürfen zwischen diversen Handelssimulationen und Echtzeitfeldzügen wählen. Dank Touchscreen lässt sich vieles mit nur einem Finger spielen.



Sport



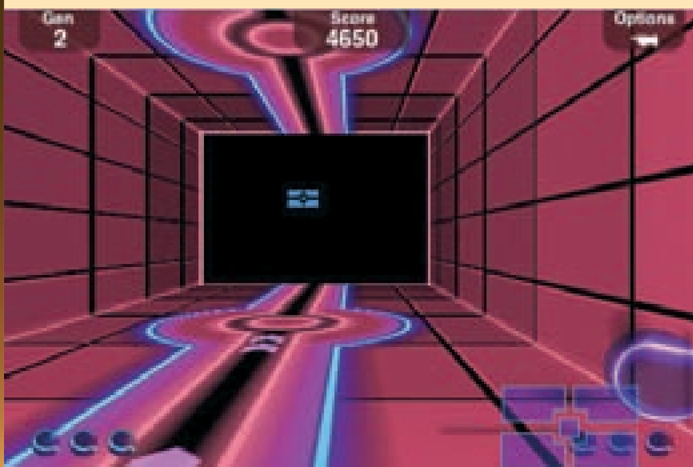


Komplexer als jeder reale Minigolfplatz: Auf den Bahnen von "Mini Touch Golf" führen viele Pfade zum Ziel.

Weil man die meisten Mannschaftssportarten wie Fuß- und Basketball über virtuelle Tasten lenkt, kommen sich Grafik und Finger auf dem iPhone in die Quere. Spaßiger sind deshalb die vielen Solodisziplinen wie Golf, Angeln und Tennis, von denen zahlreiche Varianten für das Apple-Handheld angeboten werden. Es gibt sogar richtige Aktivsportspiele, in denen man das iPhone schüttelt oder schwingt – da kommt Ihr richtig ins Schwitzen!

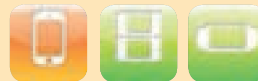


Reaktion

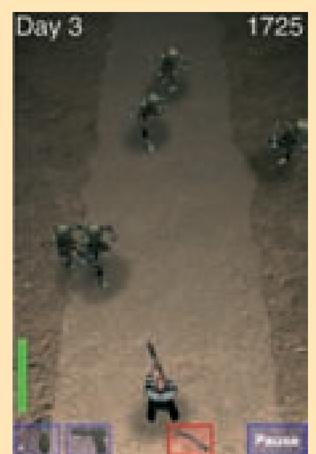


Das reichhaltige Angebot an Reaktionstests nutzt meist den Touchscreen, um Euch zum Fröscheklopfen ("Frog Smasher") oder Fotoshooting ("ESPN Cameraman") einzuladen: Meist gilt es, auftauchende Objekte auf dem Bildschirm zu berühren. Ihr entdeckt aber auch ausgefallenere Labyrinthspiele und Geschicklichkeitstests wie das Kunstflugspiel "BiiPlane", in dem man mit waghalsigen Manövern Ziele anfliegen muss – Jump'n'Runs sind dagegen selten.

Durchs Labyrinth mit dem "3D Vector Ball": Per WLAN dürfen sogar mehrere Spieler zum Wettlauf antreten.

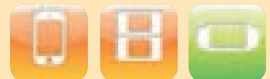


Action



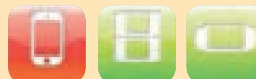
Zückt die Schrotflinte: Bei der "Zombie Invasion" kämpft Ihr Euch durch Horden grunzender Untoter.

In puncto Action konzentrieren sich die iPhone-Entwickler auf klassische Shooter mit 2D-Grafik, daneben gibt es ein paar 3D-Ballereien mit Third-Person-Perspektive. Ego-Shooter findet Ihr dagegen bislang nicht, Ihr dürft jedoch auf einige Fadenkreuz-Shooter mit Touch-Visier ausweichen. Im Gegensatz zur meist niedlichen Grafik von Handyballereien fließt auf dem iPhone-Display das digitale Blut schon mal in Strömen!



Abenteuer

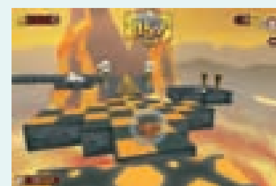
Umfangreiche Adventures oder Rollenspiele gibt es auf dem iPhone kaum, weder Eigenentwicklungen noch Neuauflagen klassischer Abenteuer: Ihr entscheidet Euch zwischen dem Point'n'Click-Abenteuer "Everest Hidden Expedition" und Vivendis Schiffbruch "Virtual Villagers: A New Home" – eine noch bescheidene Auswahl. Nachdem Namco und Square-Enix für das iPhone Spiele entwickeln, dürft Ihr jedoch in Zukunft auf Besserung hoffen.



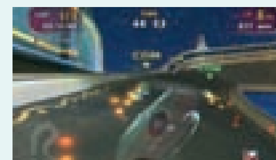
Survival-Abenteuer mit Aufbauelementen: In "Virtual Villagers" strandet Ihr auf einer einsamen Insel.

Ein Spiel, drei Systeme

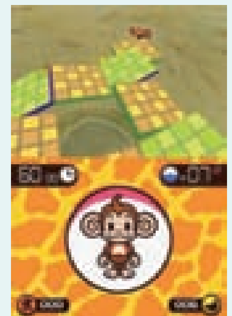
Am Beispiel von Segas „Super Monkey Ball" kommen die Unterschiede der drei Handhelds gut zur Geltung. Die PSP-Version „Super Monkey Ball Adventure" nutzt den mächtigen UMD-Speicher, um Euch durch eine gigantische Abenteuerwelt rollen zu lassen – gesteuert wird mit den Analogstick. Der DS-Ableger „Touch & Roll" bedient sich dagegen des Touchscreens, bringt aber nur einfache Rätsellevels auf den Bildschirm. Bei der iPhone-Variante kommen dagegen die Neigungssensoren zum Einsatz, was speziell bei einem Kugelbahnspiel ein besonders realistisches Spielerlebnis bereitet.



Spielt in ruhiger Umgebung: Die Steuerung per Neigungssensor erfordert in „Super Monkey Ball" reichlich Geschick.



In der „Adventure"-Version (PSP) gibt's neben den Rätsellevels auch andere Herausforderungen wie Wettrennen.



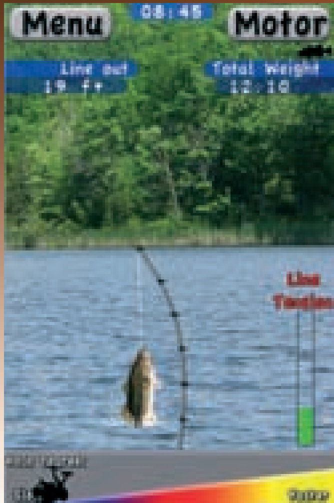
Dank des großen Balls auf dem unteren Screen lässt sich der Affe in „Touch & Roll" (DS) gefühlvoll lenken.

Die Spiele

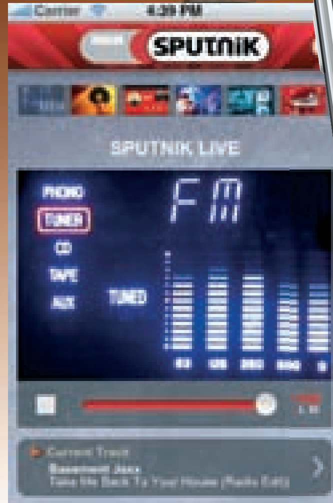
Das Angebot ist schon nach wenigen Monaten riesig, aber bei den meisten Entwicklungen handelt es sich um Winzspiele. Umfangreiche Top-Titel finden sich noch selten, zum Glück sind die Zukunftsaussichten prächtig.

1. DS
2. PSP
3. iPhone/iPod

Technik & Bedienung



Werft in "iFishing" die Angel aus: Es gibt auch iPhone-Spiele mit fotorealistischer Grafik.



Einige Anwendungen reizen alle technischen Möglichkeiten des iPhone aus: hier der Player fürs "MDR Sputnik WebRadio".



„Star Wars: The Force Unleashed": Sofern sich die Programmierer Mühe geben, ist komplexe 3D-Grafik für das iPhone kein Problem.

Wichtig ist nicht nur, was rauskommt, sondern auch was drinsteckt: Mit Details zum technischen Innenleben hält sich Apple bedeckt, so will man etwa keine Angaben zur Farbvielfalt des Bildschirms machen. Im Vergleich zu seinen Handheldkonkurrenten steht das iPhone trotzdem prächtig da: Sowohl optisch als auch im Hinblick auf die Bildschirmgröße platziert sich das iPhone-Display zwischen PSP und DS. Bei 3D-Spielen kann das iPhone mit mehr Details als das Nintendo-Handheld auftrumpfen – sobald es sich jedoch den prächtigen PSP-Optiken nähert, wird's schon mal mächtig rucklig.

Bei Spielen mit Bitmap-Grafik überzeugt das iPhone mit vielen bewegten Elementen, auch wenn aktuelle Entwicklungen die Kapazitäten nicht ausreizen. Wie viel man aus der Hardware tatsächlich noch rausholen kann, werden die vergleichsweise aufwändigen Projekte der traditionellen Videospielhersteller in naher Zukunft zeigen – schließlich wagten Sega, Namco & Co. bislang nur erste Schritte. Ähnlich verhält es sich mit der Akustik: Technisch besitzt das iPhone alle Voraussetzungen für eine prächtige Soundkulisse, das Potenzial wird aktuell aber nicht ausgereizt. Außerdem lässt sich der Spielesound in ganzer Qualität lediglich per Kopfhörer genießen, da das iPhone keinen vollwertigen Lautsprecher besitzt. Dank der Virtual-Sound-Effekte ist etwa das Klangerlebnis auf dem Nintendo DS eindeutig spektakulärer, auch wenn sich auf den Modulen nur selten Platz für Sprachausgabe findet. Diese ist zwar bei aktuellen iPhone-Spielen ebenfalls selten, aber dank dem mächtigen Festplattenspeicher sind zumindest die technischen Voraussetzungen besser als auf der PSP – theoretisch können iPhone-Spiele mehrere Gigabyte Speicher belegen! Bei der Steuerung überzeugt das iPhone mit seinen Bewegungs- und Touchfunktionen, die bei gefühlvoller Programmierung beispiellos realitätsnahe Spielerlebnisse bereiten. Hier lassen sich Spielsteine richtig verschieben und wenn man das Gerät neigt, reagiert die Spielewelt postwendend – als ob tatsächlich eine Kugelbahn drin steckt! Außerdem kommen die Sensoren bei allerlei interessanten Anwendungen wie der digitalen Wasserwaage zum Einsatz: Man darf gespannt sein, was sich die Entwickler noch alles einfallen lassen.

Über die Bedienung mit virtuellem Steuerkreuz und Tasten müssen wir dagegen die Nase rümpfen, schließlich haben die eingeblendeten Steuerelemente keinen fühlbaren Druckpunkt und man verdeckt mit den Fingern Teile der Spielgrafik. Zusammen mit seinen Telefonfunktionen ist das iPhone dennoch technisch vielseitiger und zugleich kompakter als seine Konkurrenten.

Technische Daten

Geräte	iPhone 3G	PSP Slime & Lite	Nintendo DS Lite
Hersteller	Apple	Sony	Nintendo
Preis	400 Euro (mit Vertrag)	170 Euro	140 Euro
Bildschirmdiagonale	8,8 cm	10,8 cm	7,6 cm (2x)
Auflösung	480x320 Pixel	480x272 Pixel	256x192 Pixel (2x)
Akkulaufzeit	bis 8 Stunden	bis 5 Stunden	bis 9 Stunden
Größe	115,5 x 62,1 x 12,3 mm	167 x 18 x 74 mm	133 x 73 x 21 mm
Gewicht	133 g	270 g	218 g
Schnittstellen	WLAN, USB, Kopfhörer	WLAN, USB, Kopfhörer, Netzteil	WLAN, Kopfhörer, Netzteil

Technik & Bedienung

Die Sensoren und Online-Funktionen bescheren einige Aha-Erlebnisse, Zocker vermissen aber fehlende Steuerelemente – nicht alles lässt sich gefühlvoll simulieren. Auf Dauer kann das Spielen mit Kopfhörer unangenehm werden.

1. PSP
2. iPhone/iPod
3. DS

So werten die Experten!

Spiele-Test >>

Die Bewertung

Schwierigkeit
Ist das Spiel einfach oder schwer?

Zirka-Preis
Preisempfehlung des Herstellers. Der Ladenpreis kann natürlich abweichen.

Sprache
Sind die Texte im Spiel auf deutsch ('deutscher Text') oder gibt's sogar deutsche Sprachausgabe ('komplett deutsch').

Alternativen
Wollt Ihr ein ähnliches Spiel zocken? Wenn ja, dann sind hier unsere Empfehlungen.

Pro & Contra
Die wichtigsten Vor- und Nachteile des Spiels - kurz und knackig auf den Punkt gebracht.

Multiplayer
Wertung für den besten Multiplayer-Modus - unabhängig vom Spielspaß für Solisten.

Grafik
Ist die 3D-Grafik detailliert, flüssig und schnell? Wie sind die Figuren gezeichnet? Stimmt die Präsentation?

Sound
Unterstützt die Musik das Spielgeschehen? Passen die Soundeffekte zur Bildschirm-Aktion? Ist der Soundtrack abwechslungsreich?

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler >>	Cybermedia, Deutschland
Hersteller >>	Team MAN!AC
Zirka-Preis >>	40 Euro
Sprache >>	deutscher Text
Termin >>	im Handel

Alternativen

PSP	Tolles Spiel (83 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	Nicht so tolles Spiel (65 von 100 Ausgabe 1)



Name des getesteten Spiels

Pro
+ einzigartige Atmosphäre
+ rockiger Soundtrack
+ riesiger Level-Umfang

Contra
- ewig viel Lauferei
- wenig konkrete Lösungshinweise
- ruckelige 3D-Grafik

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 4 — online und lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik: 5 von 10

Sound: 8 von 10



Hier steht das dreizeilige Mini-Fazit, in dem das getestete Spiel kurz und prägnant beschrieben wird.

Der DS-Faktor

Hier wird der DS-Faktor erklärt

In diesem Kasten gehen wir auf die Spezialfähigkeiten des Nintendo DS ein. Hier zeigen wir gnadenlos auf, ob ein Spiel die Elemente 'Dualscreen', 'Touchscreen' und 'Mikrofon' sinnvoll nutzt. Entsprechend bewerten wir dies mit 'Daumen rauf' für einen pfiffigen Einsatz, 'Daumen runter' für keinen oder sinnlosen Gebrauch und 'waagerechter Daumen' für eine solide Anwendung. Das Ganze vertiefen wir durch ein paar erklärende Sätze.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 





Spielspaß
Macht das Spiel Spaß oder nicht? Diese alles entscheidende Frage beantwortet unsere Spielspaß-Wertung für Solo-Gamer. Diese Wertung ist unabhängig von den erzielten Punktzahlen für Grafik und Sound. 100 Punkte sind das Maximum, ab 80 Punkten können Liebhaber des entsprechenden Spielgenres fast bedenkenlos zuschlagen, exakt 50 Punkte kennzeichnen ein durchschnittliches Spiel ohne besondere Merkmale. Schneidet ein Titel mit weniger als 50 Punkten ab, sollten sich selbst Genre-Fans den Kauf gut überlegen. Spiele mit einer Wertung von 85 Punkten und mehr bekommen unseren 'Gold-Award', ab 90 Punkten winkt gar der 'Platin-Award' (siehe oben).

Das Team



Martin Gaksch
Spielt zurzeit:
SNK Arcade Classics Vol. 1 (PSP)
LocoRoco 2 (PSP)
Professor Layton und das... (DS)



Oliver Schultes
Spielt zurzeit:
Koch doch mal! mit Jamie Oliver (DS)
Castlevania: Order of Ecclesia (DS)
LocoRoco 2 (PSP)



Thomas Stuchlik
Spielt zurzeit:
Tom Clancy's Endwar (PSP)
Dementium: Die Anstalt (DS)
Unsolved Crimes (DS)



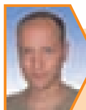
Jan Königsfeld
Spielt zurzeit:
Professor Layton und das... (DS)
Guitar Hero: On Tour Decades (DS)
Star Ocean: First Departure (PSP)



Philip Ulc
Spielt zurzeit:
FIFA 09 (PSP)
Shaun White Snowboarding (PSP)
Skate it (DS)



Ulrich Steppberger
Spielt zurzeit:
LocoRoco 2 (PSP)
Professor Layton und das... (DS)
Cooking Mama 2 (DS)



Oliver Ehrle
Spielt zurzeit:
Spectrobes: Jenseits der Portale (DS)
Tom Clancy's Endwar (DS)
PSN Collection Power Pack (PSP)



Matthias Schmid
Spielt zurzeit:
Metal Slug 7 (DS)
SNK Arcade Classics Vol. 1 (PSP)
Ketsui Death Label (DS)



Michael Herde
Spielt zurzeit:
Prince of Persia: The Fallen King (DS)
New Super Mario Bros. (DS)
Call of Duty: World at War (DS)



Marcus Grüner
Spielt zurzeit:
Monster Lab (DS)
Castlevania: Order of Ecclesia (DS)
LocoRoco 2 (PSP)



Max Wildgruber
Spielt zurzeit:
Castlevania: Order of Ecclesia (DS)
Star Ocean: First Departure (PSP)
Chrono Trigger (DS)

Leseführung >>

Die Spiel-Genres



In der *Mobile Gamer* unterteilen wir Spiele in sechs Haupt-Genres. Damit wollen wir einer Inflation von Spielegattungen vorbeugen und eine gewisse Ordnung herstellen. Um jedoch besser differenzieren zu können, erhält jedes Spiel ein ergänzendes Sub-Genre zugewiesen, das es genauer kennzeichnet (z.B. Denken >> Runden-Strategie). Im folgenden Testteil sind die Spiele nach Genres geordnet. Wir halten dies für interessanter als die Aufteilung nach Systemen (getestet werden hier DS- und PSP-Neuheiten).

Rennspiel
Alle Titel, in denen das Rennenfahren im Mittelpunkt steht. Egal, ob ernsthafte Simulation, simples Arcade-Feeling, spaßiger Fun-Racer oder Action-orientiertes Karambolage-Chaos.

Denken
Vom Strategiespiel, über Taktik und Simulation bis hin zur allseits beliebten Knobelei à la "Tetris".

Reaktion
In erster Linie klassische Jump'n' Runs, aber auch Musik- und Party-Spiele. Wenig Geballer, viel Geschicklichkeit.

Sport
Von den klassischen Sportarten bis zu trendigem Freizeitspaß wie Skateboard, BMX & Co. Auch Wrestling oder Billard ist hier beheimatet.

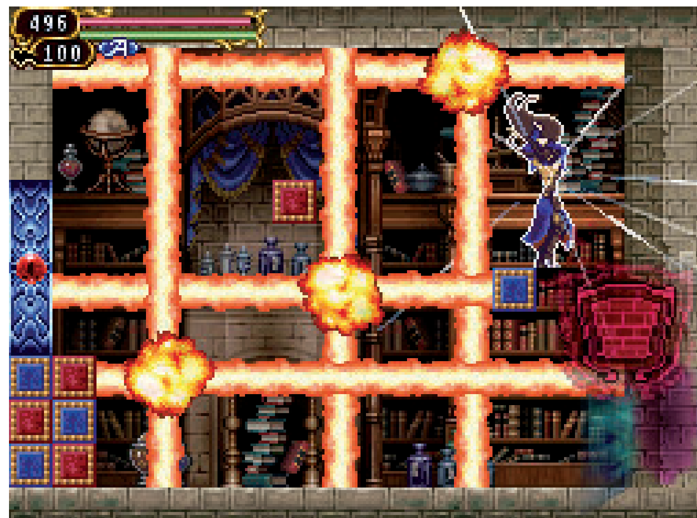
Action
Hier geht's knallhart zur Sache, ob im Ego- oder Taktik-Shooter, Beat'em-Up oder klassischem Weltraum-Ballerspiel.

Abenteuer
Rollenspiele, Action- und Grafik-Adventures – wenn Ballern & Co. die zweite Geige spielen und die Story in den Mittelpunkt rückt.





DS Schwarze Romantik: Das Anime-Design der Vorgänger wich einem prunkvollen Öl-Portraitstil, der hervorragend zum zeitlichen Hintergrund passt.



DS Ein Bossgegner spielt offensichtlich gerne "Bomberman" und versteckt sich dann in der Wand. Sobald Shanoa seine Glyphe aufsaugt, ist der 'Schreiter' aber besiegt.

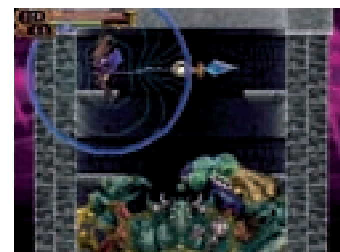
Order of Ecclesia
Castlevania

Abenteuer >> Action-Adventure





Es gibt Leute, die werfen Koji 'Iga' Igarashi, seines Zeichens Produzent der "Castlevania"-Spiele, Innovationsarmut und Abzocke vor. Wiederverwendete Grafiken und Monster, das Rollenspiel-lastige Erkunden einer labyrinthischen Riesenwelt und generische Anime-Charaktere langweilten trotz Höchstwertungen manchen Fan der ersten Stunde. Mit "Order of Ecclesia" gelingt Iga ein Kunststück: Einerseits steht das dritte DS-"Castlevania" für Kontinuität, was die Stärken der Vorgänger angeht: Shanoa, Vollblut-Novizin des Orden von Ecclesia, kämpft sich mit herrlichen Animationen durch klassische 'Gothic Novel'-Schauplätze. Dabei erledigt sie Quests, sammelt Erfahrungspunkte und exorziert die aktuelle Inkarnation des Erzvampirs. Andererseits spricht "Ecclesia" die Liebhaber der "Castlevania"-Ära vor "Symphony of the Night" an, als noch der beinharte Überlebenskampf in linearen Plattformlevels und knifflige Bossduelle im Vordergrund standen.



DS Per Magnet-Glyphe flieht Shanoa vor dem gigantischen Krabbenboss.

Wandertag in Transsylvanien

Im Gegensatz zu den DS-Vorgängern "Dawn of Sorrow" und "Portrait of Ruin" enthält Draculas Schloss nun nicht mehr sämtliche Schauplätze des Spiels, sondern steht am Ende einer beschwerlichen Reise durch ein von dunklen Mächten gebeuteltes Land. Viele der 17 Schauplätze wie eine Gefängnisinsel, Sumpf-, Berg- und Nebelwälder sowie verfallene Herrenhäuser fallen weit linearer aus



Max Wildgruber

9 von 10

"Dein frisches Blut schmeckt richtig gut"

Mein erstes "Castlevania" war die knallharte NES-Episode "Simon's Quest" von 1988. Deren stimmungsvolles Setting inklusive Dorf und schwarzromantischer Landschaft darf in "Order of Ecclesia" wieder auferstehen. Dass es neben der atmosphärischen Oberwelt den heftigen Schwierigkeitsgrad geerbt hat, kann ich nur begrüßen. Endlich wieder ein Spiel mit Biss! Wer möchte, darf Iga natürlich vorwerfen, dass viele Räume einander ähneln und Shanoas Glyphensystem nur eine Weiterentwicklung der sammelbaren Seelen aus "Dawn of Sorrow" darstellt. Ich persönlich habe allerdings lieber ein paar Klonräume, wenn der optische Eindruck des Spiels mich ansonsten mit dahinjagenden Wolkenfetzen, lebensechten Animationen und wunderschönen Charakterportraits entschädigt.

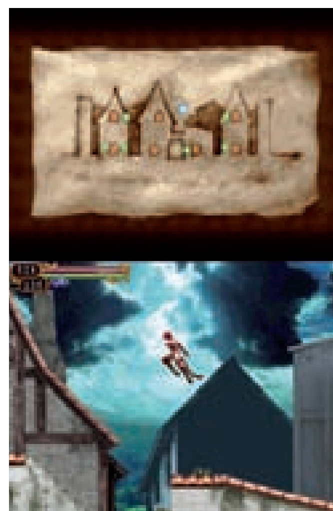


Marcus Grüner

8 von 10

"Himmlische Pracht und höllisch schwer"

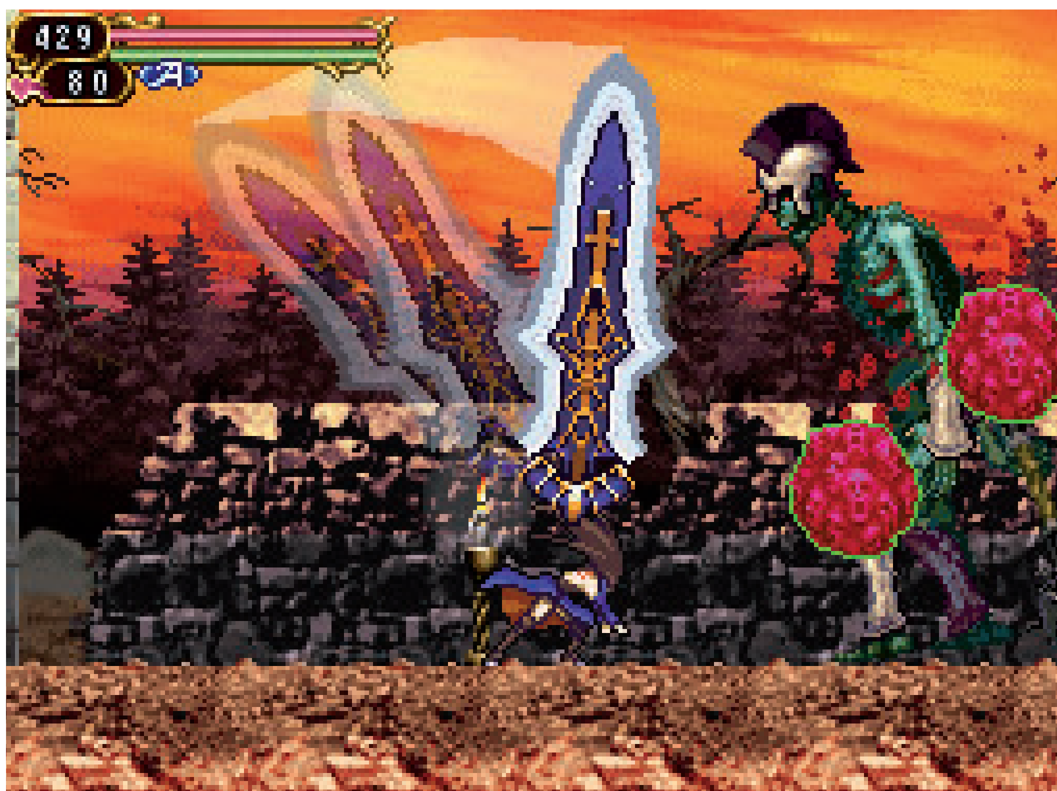
So mag ich mein "Castlevania". Während mir der Vorgänger "Portrait of Ruin" in einigen Aspekten fast zu leicht von der Hand ging, fordern mich die Bossgegner von "Ecclesia" bereits im normalen Schwierigkeitsgrad, ohne unfair zu werden. Auch finde ich Einzelgängerin Shanoa besser als das unausgegorene Vorgänger-Duo Jonathan und Charlotte. Ohne aufgesetzten Team-Modus kann ich mich voll auf mächtig motivierende Glyphen-Experimente und die Sorgen und Nöte meiner Dorfbewohner konzentrieren. Deren Quests gehören zum Besten, was die Serie in dieser Hinsicht bislang zu bieten hatte. Fleisch besorgen, Fotos knipsen oder mit einem Rotzlöffel 'Verstecken' spielen - davon darf es in Zukunft gerne mehr sein. Nicht gut finde ich allerdings das gerade anfangs zu lineare Leveldesign.



DS Als Katzenlady wacht Shanoa über den Dächern des Dörfchens Wygol.



DS Dämonen und Teufelsrössern tretet Ihr als Vampirlady in den Hintern.



DS Friss meine Klinge, skelettierter Punk! Kombiniert Ihr zwei 'Secare'-Glyphen, schneidet Ihr per Glyphenverschmelzung auch riesige Gegner mit Eurem Megaschwert in Scheiben. So herzfressende Spezialattacken spart Ihr normalerweise für Bosskämpfe auf.

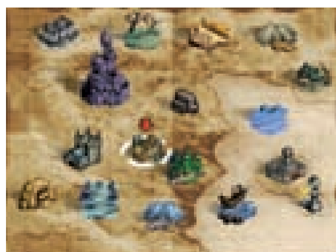
als die verwinkelten Bauten der ersten beiden Teile. Trotzdem hat Shanoa alle Hände voll zu tun, denn in der Mitte der Oberweltkarte liegt das Geisterdorf Wygol, dessen Bewohner dem obskuren Ecclesia-Jünger Albus für Versuche dienten. In Felskammern, vereisten Wasserfällen und zugemauerten Zimmern harren sie ihrer Rettung. Sie bevölkern danach das Dorf als Rüstungsschmied, Fleischer oder Kräuterfrau, die ihre Erzeugnisse im Dorfladen feilbieten, nachdem Shanoa ihre Aufträge erfolgreich erledigt hat.

Bis die langhaarige Schöne dann in der zweiten Hälfte des Spiels das nach wie vor gigantische Schlosslabyrinth des Grafen infiltrieren kann, muss sie außerdem zahlreiche Glyphen in sich aufnehmen. Diese magische Zeichen glühen an bestimmten Stellen der Spielwelt, werden von Gegnern hinterlassen oder enthalten (im Falle der von Albus gestohlenen Dominus-Glyphen) Draculas Macht.

Mit der Kraft der Glyphen

Diverse Nahkampfwaffen, Schilde, Bögen und allerlei magische Attacken beschwört Shanoa mit Hilfe ihrer Zauberenergie, deren grüner Balken sich in Ruhephasen sofort wieder auflädt. Hat sie eine Glyphe per Knopfdruck absorbiert, könnt Ihr diese frei auf die Y- und X-Taste legen und per Tastenkombination heftige 'Verschmelzungs'-Spezialattacken auslösen. Platziert Ihr dieselbe Glyphe auf beiden Tasten, steigert die Verschmelzung deren Angriffskraft ins Unermessliche. Auch besondere Kombinationen wie eine Schatten- und eine Licht-Glyphe ergeben magische Knallbonbons und laden zum Experimentieren ein. Spezialglyphen schließlich verwandeln Shanoa in ein fledermaus- oder katzenartiges Mischwesen mit besonderen Fähigkeiten oder lassen sie in einem Kraftfeld von einem magnetischen Ankerpunkt zum nächsten schwingen.

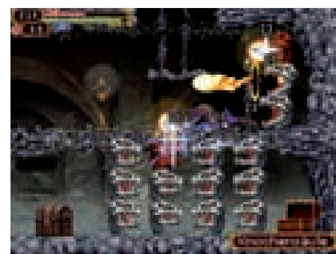
Trotz ihres magischen Arsenals gleicht Shanoas transsylvanischer Spaziergang allzu oft einer Tour de Force. Gerade in den grandios inszenierten Bosskämpfen knüpft "Ecclesia" in Sachen Schwierigkeitsgrad an die frühen Serienteile an: Wenn Werwolf-Silhouetten Euch zum Schattenkampf auf engstem Raum fordern, Urzeitfische durch die Luft brausen und bildschirmgroße Gerippe ihre Knochenkampfkunst praktizieren, hilft kein Aufleveln. Nur wer Angriffsmuster auswendig lernt und frustresistent ist, kann mit flinken Fingern den Sieg erringen. *mw*


DS Per Stylus-Tippser reist Ihr von einem Ort zum nächsten.

Limited Edition >> Für Vampirjäger & Sammler

Inzwischen leider nur noch ein Fall für Vampirjäger mit dickem Geldbeutel: Die japanische Limited Edition von "Order of Ecclesia" enthielt neben dem Spiel den hervorragenden Soundtrack, ein Poster und dieses edle Notizbuch in japanischer Bindung von rechts nach links. Seit November ist das Paket auch bei Importhändlern vergriffen und wird in Zukunft nur gegen mächtig viel Bares im Netz zu ersteigern sein.




DS Jetzt bloß kein Fehler: Die Knochenhöhle macht ihrem Namen alle Ehre.


DS Bitte lächeln: Für eine Journalisten-Quest knipst Ihr einen Waldtroll.

DS-Faktor

Während "Dawn of Sorrow" noch aufgesetzte Touch-Screen-Elemente enthielt, kommt "Order of Ecclesia" fast gänzlich mit einer klassischen Tastensteuerung aus. Ebenfalls seit "Dawn" dabei, aber auch in Teil 3 gern genommen wird dagegen die Info-Funktion des oberen Screens. Entweder seht Ihr hier eine übersichtliche Automap oder den üppigen Status-Bildschirm, der vor allem beim Aufleveln und der gezielten Glyphenjagd hervorragende Dienste leistet.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Castlevania: Dracula X Chronicles** (84 von 100 in Ausgabe 10)
DS	**Castlevania: Portrait of Ruin** (88 von 100 in Ausgabe 7)



Castlevania: Order of Ecclesia

Pro	+ unverbrauchtes Setting + Oberwelt mit Dorf + dunkelromantischer Edellook
Contra	- teils kleine, lineare Level - manche Örtlichkeiten eintönig - für Anfänger ungeeignet

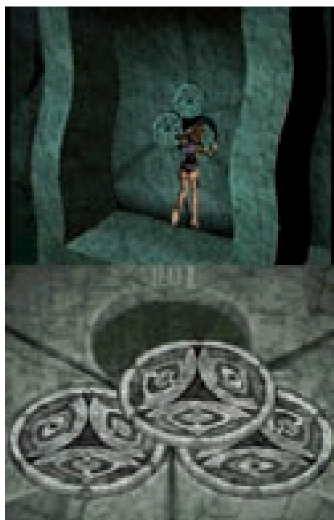
Multiplayer: 7 von 10

1 bis 2 — lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 9 von 10

88 von 100 SPIELSPASS

Beißend hartes Vampir-Abenteuer im dunkelromantischen Transylvanien und Draculas Labyrinth-Schloss.




DS Die Rätseleinlagen sind erfrischend, aber nicht allzu knifflig.


DS Klettern, springen, greifen: Die agile Forscherin findet immer einen Weg und reagiert prompt auf Eure Kommandos – außerdem helfen viele Checkpoints weiter.

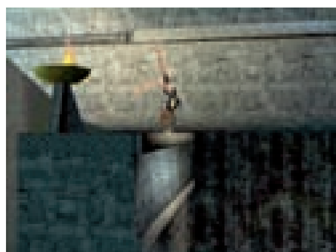

DS Schatztruhen knackt Ihr über fordernde Steinpuzzles.

Tomb Raider: Underworld

Abenteuer >> Action-Adventure


Handheld wechsle dich: Den letzten mobilen Ausflug mit "Anniversary" machte Lara Croft nur auf der PSP, beim neuen Abenteuer "Underworld" genießen dagegen DS-Besitzer die exklusive Gesellschaft der größten weiblichen Videospielikone. Statt weitläufige 3D-Welten zu erkunden, besinnt sich der Star auf traditionelle Tugenden und bewegt sich nur in einer Ebene, die dafür in alle Richtungen scrollt. Außerdem wurden die großen Szenarien u.a. in Thailand, Mexiko und der Arktis in viele kleine Häppchen unterteilt: Mehr als fünf Minuten braucht Ihr für keines der zahlreichen Kapitel, ingesamt seid Ihr aber mit Laras Suche nach ihrer Mutter eine ganze Weile beschäftigt.

Meistens ist es Eure Aufgabe, den Ausgang eines Abschnitts zu finden. Dafür braucht Ihr vor allem Akrobatikkünste. Kletterpartien und gewagte Sprünge sind an der Tagesordnung, Lara greift sich Mauervorsprünge oder schwingt an Seilen voran. Geht ein Sprung mal knapp daneben, stürzt Ihr nicht unbedingt ab: Eure Heldin baumelt dann an Fingerspitzen; wer schnell genug den passenden Knopf drückt, verschafft ihr besseren Halt. Zwischendurch werden kurze Tauchpartien ebenso fällig wie Auseinandersetzungen mit feindlichen Tieren und Menschen. Zur Not wehrt Ihr Euch mit Fußtritten, besser ist's aber mit Bleieinsatz – durch aufschaltbare Zielkreuze visiert Ihr Gegner an. Werfen diese Granaten auf Euch, hilft ein flinker Sprung als rettendes Ausweichmanöver. An einigen Stellen müsst Ihr Euren Grips einsetzen, dann wechselt das Abenteuer von der Seitenansicht zu speziellen Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen, bei denen Ihr mittels Stylus z.B. Blöcke neu arrangiert oder brennende Planken vorsichtig entfernen müsst. *us*


DS Ihren legendären Handstand zeigt Lara auch diesmal wieder.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Santa Cruz Games, USA
Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Tomb Raider: Anniversary (85 von 100 in Ausgabe 9)
DS	Tomb Raider: Legend (69 von 100 in Ausgabe 6)

Tomb Raider: Underworld

Pro	+ bringt die große Vorlage gut rüber + interessante Level-Architektur + eingestreute Minispiele
Contra	– Grafik teilweise arg düster – Ballereien eher lästig – häufige, lange Ladezeiten

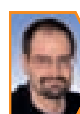
Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10



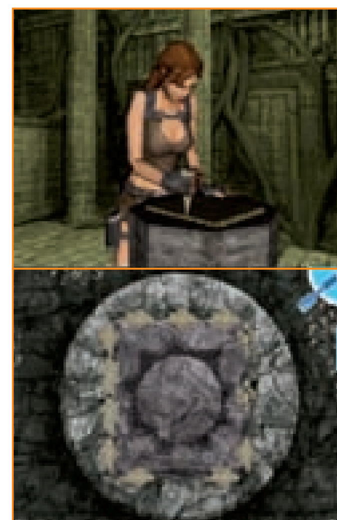
SPIELSPASS

Traditionell angehauchtes Forschungsabenteuer mit weiblichem Charme und einigen nervigen Elementen.


Ulrich Steppberger 7 von 10

"Mit Lara forsche ich auch auf dem DS gerne"

Wer "Tomb Raider" auf dem Klapphandheld spielt, muss anders an die Sache rangehen. Pompöse 3D-Erkundungen wie bei den Heimkonsolen kriegt Nintendos Gerät eben nicht hin. Der Umstieg auf die klassische seitliche Ansicht passt: Die Hüpfabschnitte absolviert Ihr akrobatisch, Umgebungen und Animation gefallen – sofern Ihr sie seht. Denn einige Szenarien gerieten so düster, dass die Übersicht leidet. Auch die Ballereien finde ich eher nervig, aber zum Glück verschmerzbar. Gut gefallen mir die Knobel- und Stylus-Einlagen, die den Spielfluss nicht bremsen, sondern Abwechslung reinbringen. Einen dicken Tadel verdienen dagegen die Ladezeiten: So viele Wartepausen bei einem Modul sind heftig.



DS-Faktor

Während der normalen Levels hüpft und rennt Ihr ganz klassisch mit Steuerkreuz und Knöpfen, der untere Bildschirm wird lediglich als praktisches Inventar genutzt. Anders sieht es aus, wenn Ihr Schatztruhen knackt oder die eingestreuten Denk- und Geschicklichkeitsaufgaben angeht. Dann gibt's oben Lara schon mal in schicker Nahaufnahme zu sehen, während Ihr mit dem Stylus Teile bewegt oder per Mikro Staub von alten Gegenständen pustet

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 

Syberia

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Bereits anno 2002 auf dem PC punktete das klassische Anklick-Abenteuer "Syberia" aus der Feder des belgischen Comiczeichners Benoit Sokal eher durch atmosphärische Grafik und Sound als durch fordernde Rätsel und ein spannendes Setting. In der DS-Umsetzung ist von der audiovisuellen Pracht nichts übrig geblieben: Die Musik klingt anfangs stimmungsvoll, wiederholt sich aber schnell. Schaltet Ihr sie ab, herrscht Stille, denn Soundeffekte oder gar Sprachausgabe gibt es nicht. Durch die jetzt niedrig aufgelöste Grafik sind kleine Interaktionspunkte wie das Schloss an einer Kommode nur noch schwer zu entdecken. Abhilfe hätte eine Hotspot-Funktion geschaffen, aber eben diese fehlt – so wird das Absuchen der Areale oft zu einer Zumutung. Außerdem schlurft Eure Protagonistin, die New Yorker Anwältin Kate Walker, sehr langsam durch die Gegend und kann auch nicht rennen.

Die mystisch angehauchte Europareise verkommt so zum anstrengenden und langatmigen Kampf. Auch die teilweise vereinfachten oder um Touchscreen-Gesten erweiterten Rätsel können das Ruder nicht rumreißen. *fk*



DS Der beleibte Notar überrascht Euch gleich mit unerwarteten Infos.

DS-Faktor

Kate reagiert zickig auf Eure Eingaben und schleicht nur widerwillig zum Ziel. Außerdem wollen Interaktionspunkte übertrieben genau angeklickt werden. Oben seht Ihr das Inventar, bei Bedarf könnt Ihr den Inhalt beider Displays tauschen. Während der Dialoge seht Ihr auf dem unteren Bildschirm Gesprächspartner und Antwortoptionen.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		



Philip Ulc – 4 von 10

"Müdes Machwerk für Masochisten"

Grobe Grafik, absurd tranige Spielgeschwindigkeit und keine Hotspot-Funktion – und dafür braucht man Jahre zur Umsetzung? Dass die Grafik nicht so gut ist wie auf dem PC, ist noch nachvollziehbar. Aber dann hätten die Entwickler Anpassungen vornehmen und Hilfsmittel einbauen müssen. Wollt Ihr "Syberia" zocken, holt Euch eine der günstig erhältlichen Versionen für PC, Xbox oder PS2. Die DS-Fassung ist leider ein Totalausfall.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Tetraedge, Frankreich
Hersteller	>> Mindscape
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Undercover: Doppeltes Spiel (80 von 100 in Ausgabe 9)

 **Syberia**

Pro
- Videoseqenzen qualitativ okay
- die Musik ist abschaltbar...

Contra
- ...aber dann herrscht Stille
- Kate läuft extrem langsam
- keine Hotspot-Funktion
- Gegenstände schwer zu sehen

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10



38 von 100 SPIELSPASS

Klassisches Adventure ohne die Stärken des PC-Originals, dafür mit vielen neuen Schwächen – ein völliger Reinfall.

Flower, Sun and Rain

Abenteuer >> Grafik-Adventure

Seit "Killer 7" (für Gamecube und PS2) und "No More Heroes" (Wii) gelten die Spiele des Japaners Goichi Suda als Kult – die teils groben Mängel bei der Spielbarkeit treten ob des grandiosen Stils in den Hintergrund. Darauf müsst Ihr Euch auch bei "Flower, Sun and Rain" einlassen – sonst werdet Ihr mit dem linearen Spielablauf und den erzwungenen Rätseln nicht viel Spaß haben. Held Sumio Mondo hängt in einer Zeitschleife fest, die ihn jeden Tag aufs Neue dazu verdammt, einen Flugzeugabsturz zu beobachten, den er (noch) nicht verhindern kann; nebenbei löst er die Probleme verschrobener Hotelgäste. Dazu müsst Ihr viel zu oft in den ellenlangen Texten des Gästebuchs nachschlagen. Steht Sumio vor einem Punkt, der nach einer Interaktion schreit, kommt seine Hacker-Brieftasche Catherine zum Einsatz – mit Hilfe von Zahlencodes (die Ihr Euch erknobeln müsst) löst Ihr jedes Problem. "Flower, Sun and Rain" erschien in Japan schon vor sieben Jahren für die PS2 – die grobe, aber stilsichere 3D-Grafik der DS-Version zeugt davon. *ms*



DS Die blockige Grafik ist nicht immer hübsch, hat aber Stil.



DS Schräges Charakterdesign: Der rosa Alligator Christina ist auf der Flucht.

DS-Faktor

Held Sumio ist ob der unerklärlichen Anomalien oft am Rande des Wahnsinns – das kann auch Euch passieren, wenn die simple Stylus-Steuerung das schräge Laufen im Raum unnötig erschwert. Generell geht die Stylus-Kontrolle aber in Ordnung, die Doppelschirme leisten bei den zahlreichen zu lesenden Texten guten Dienst.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		



Matthias Schmid – 7 von 10

"Spielerisch lahm, außergewöhnlich inszeniert"

Trotz aufgesetzter Rätsel und zu wenig Hilfestellungen bereue ich meinen Ausflug auf Lospass Island nicht. Mir sind die ulkigen Figuren, die abstruse Handlung und die witzigen Dialoge viel zu sehr ans Herz gewachsen. Die umständliche Zahlencode-Lösung der Probleme hätte allerdings nicht sein müssen. Auch ist mir "Flower, Sun and Rain" insgesamt zu eingeschränkt: Immer wieder behindern kleinste Hürden das freie Erkunden der Spielwelt massiv.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Grasshopper, Japan
Hersteller	>> Eidos
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Unsolved Crimes: Tatort New York (76 von 100 in dieser Ausgabe)

 **Flower, Sun and Rain**

Pro
- einfallsreiche Handlung
- verrückte Charaktere
- einige echte Kopfnüsse, aber...

Contra
- ...auch viele holprige Rätsel
- ständiger Lesezwang
- zu wenig Hilfestellungen

Multiplayer
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10



60 von 100 SPIELSPASS

Abgedrehtes Detektivspiel in einer surrealen Inselwelt – aufgesetzte Rätsel bremsen den Spielfluss aus.





PSP Gruppenbild mit Engel: Je mehr Zulauf Eure Party bekommt, um so eindrucksvoller wirkt die An- und Abreise in den vielen Örtlichkeiten von Roak. Gerenderte Hintergründe und gepixelte Sprites ergeben dabei ein rundes Gesamtbild.



PSP Zauberuhr (oben), Elektroklingen (Mitte) oder Feuerschwerter (unten): Auf dem Schlachtfeld regieren die Effekte!

First Departure
Star Ocean

Abenteuer >> Action-Rollenspiel



Während die stationäre Konsolenwelt gespannt auf den vierten Teil des kosmischen SciFi-Rollenspiels für die Xbox 360 wartet, können PSP-Besitzer dieser Tage den fantasylastigen Erstling der "Star Ocean"-Serie erleben. 1996 für das Super NES erschienen, begeisterte das Original die japanischen RPG-Freunde durch ein "Star Trek"-Intro mit furchtbar knarzigen Sprachsamples. Danach ging's allerdings in klassisch-phantastischen Bahnen weiter, die Science-Fiction-Elemente wurden erst in späteren Serienteilen hochgefahren. Auch 2008 treibt Ihr Euch noch hauptsächlich auf dem Märchenland-Planeten Roak herum, die Knister-Soundsamples wichen allerdings einer glasklaren englischen Sprachausgabe, die einen Großteil der Dialoge vertont.

Pimp my Ocean

Überhaupt verdient sich das PSP-Sternenmeer den neuen Untertitel "First Departure" redlich. Technisch auf dem Niveau der zweiten PSone-Episode (siehe Kasten), trumpft der blauhaarige Held Roddick mit frisch gepixelten Animationen, vorgerenderten Hintergründen und neuen Anime-Zwischensequenzen auf. Für Letztere zeichnet das renommierte Studio 'Production I. G' verantwortlich.

Damit bleibt die frisch restaurierte Jungfernfahrt zwar immer noch hinter modernen Rollenspielen wie "Crisis Core: Final Fantasy 7" zurück, kommt mit ihren sympathischen Animationen und detaillierten Hintergründen aber durchaus atmosphärisch rüber. Außerdem geht es in Roddicks Abenteuer eher um die Jagd nach



PSP Lass uns Schneemänner bauen! Viele kleine Details wie diese weihnachtlich anmutende 'Private-Action' machen den besonderen Charme des Spiels aus.



Max Wildgruber

8 von 10

"Zurück in die (Rollenspiel)-Gegenwart!"

Kennt Ihr noch den oben zitierten "Star Trek 4"-Kinofilm? "Star Ocean: First Departure" fühlt sich genau so an! Nicht nur wegen der leicht abstrusen Zeitreise-Story im SciFi-Gewand, sondern vor allem wegen den guten alten Qualitäten einer mit Geheimnissen und Beschäftigungs-Optionen zugekleisterten Spielwelt. Sicher gibt es Rollenspiele, die hübscher sind, weniger klischeehafte Charaktere haben und besser erzählen. "Star Ocean" hat aber eine Tugend, die Ihr in vielen modernen RPGs umsonst sucht: Es belohnt Euren Fleiß und Eure Geduld. Die Endsequenz verändert sich entsprechend der Zeit, die Ihr in die Beziehungspflege Eurer Party investiert, superharte Bonus-Dungeons fordern auch erfahrene Truppen und allein der Taschendieb-Skill hält stundenlang auf Trab.

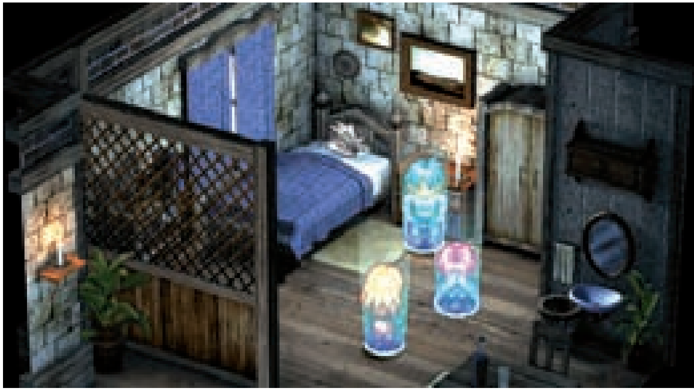


Marcus Grüner

7 von 10

"Lieber wieder zurück in die Zukunft!"

Ich finde Roddick und seine Mannschaft äußerst possierlich und die flotten Action-Kämpfe launig, aber mal ehrlich: Das Wichtigste bei einem Rollenspiel ist die Story und da klaffen bei "First Departure" einige Lücken. Nach dem witzigen "Star Trek"-Intro wird's schnell ein Fantasy-Brei Marke 08/15; da hilft kein ausuferndes Skill-System. Auch die liebevoll geschriebene Interaktion zwischen den Charakteren wirkt verschenkt, wenn das große Ganze fade und ausgelutscht schmeckt. Stilistisch ist Roddicks knallbuntes Manga-Märchen auf jeden Fall einen Blick wert, inhaltlich scheidet es leider die Geister. Ich persönlich reise lieber nächstes Jahr mit dem PSP-Remake von "Star Ocean 2" zurück in die Zukunft, das hat mir schon im Original besser gefallen!



PSP Beam mich hoch! Nur am Anfang und am Ende bestimmen SciFi-lastige "Star Trek"-Elemente die Handlung.



PSP Captain Ronyx am Verzweifeln: Der Großteil der Truppe liegt nach einem weinseligen Kneipenbesuch besoffen am Boden. Und die sollen die Welt retten?

neuen Charakteren für die Gruppe, deren zwischenmenschliche Beziehungskisten (die in zahlreichen 'Private Actions' ausgespielt werden) sowie die kluge Verteilung der gesammelten Skillpunkte auf die unzähligen Fähigkeiten.

Koch, Dieb oder Maler?

Für PC- sowie Pen & Paper-Rollenspieler ein alter Hut, sind zahlreiche Jobs und Fähigkeiten in Konsolen-RPGs auch heute noch Mangelware. Die Zubereitung von Speisen ist hier noch die gewöhnlichste Betätigung, doch "Star Ocean" geht viel weiter: Die in simplen, doch witzigen Echtzeit-Gefechten verdienten Skill-Punkte dürft Ihr in Talenten aus vier unterschiedlichen Themengebieten investieren. Damit nicht genug: Die Kombination bestimmter Fähigkeiten schaltet eine neue, komplexere Disziplin frei. So identifiziert Ihr unbekannte Objekte, richtet Tiere ab, um sie aus einem Dungeon zum Einkaufen zu schicken, fertigt Rüstzeug und Geschmeide und malt oder dichtet, was das Zeug hält. Dabei gilt: Je öfter Ihr eine Fähigkeit nutzt und je mehr Skillpunkte Ihr hineinpumpt, um so besser werdet Ihr. Besonders gewiefte Experten schalten somit noch geheime Super-Skills frei, die Euch nicht nur auf dem Schlachtfeld treffliche Dienste leisten.

Um Euch zum regen Gebrauch Eurer Gottesgaben anzuregen, limitierten die Entwickler die Stückzahl für alle mitgeführten Gegenstände auf 20. Wer einen großen Vorrat anlegen will, muss ihn deshalb selbst herstellen und aus unterschiedlichen Elementen zusammensetzen. Ähnlich komplex gestaltet sich die Suche nach frischen Party-Kameraden: Vier von insgesamt acht Slots könnt Ihr mit frei wählbaren Charakteren füllen, die sich Euch teils freiwillig anschließen, teils gut versteckt im Spielverlauf warten. Um alle neun weiteren Personen zu bekommen, müsst Ihr die Saga mehrmals durchspielen. Langeweile kommt so schnell aber nicht auf, denn Werwolfmenschen, engelsgleiche Flügelwesen oder verzogene Katzengören spielen sich auch im Echtzeit-Kampfsystem erfrischend unterschiedlich. Je nachdem, wen Ihr gerade kontrolliert, seid Ihr mehr mit der Zuteilung der richtigen Kampftaktik und Heilsprüchen beschäftigt oder werft Euch mit X- und Schultertasten in herrlich animierte Bitmap-Nahkämpfe. Spezialmanöver wie Roddicks Elementarangriffe oder die Prügelspiel-Attacken der Weltraum-Kadettin Ilia sehen dabei nicht nur spektakulär aus, sie laden mit bis zu drei Verbesserungsstufen auch zum ausgiebigen Trainieren ein.

Insgesamt ist "Star Ocean: First Departure" wie das Original ein Geschenk an Hardcore-Rollenspieler. Bis Ihr alle Skills gemeistert, alle Charaktere gefunden und den knüppelharten Geheimboss Gabriella besiegt habt, vergehen Lichtjahre. *mw*



PSP Kontrastiert vom Winter-Wunderland des Silvalant-Kontinents wirken Roddicks und Cyuss' Feuerattacken noch einmal so explosiv.



PSP Dungeon-Design anno 1996: Mit 'Teleporter-Bällen' navigiert Ihr durch diese Szene. Was die magischen Hüpfbälle darstellen sollen, müsst Ihr Euch selbst ausdenken.

Noch mehr Sternenmeer

Für das Frühjahr 2009 in Europa angekündigt ist bereits die Fortsetzung der Sternen-Saga. "Star Ocean: Second Evolution" kommt genau wie Teil 1 runderneuert mit Anime-Sequenzen und optimiert auf die PSP. Viele Serienfans ziehen Teil 2 dem Erstling vor: In Sachen Dramaturgie, Charaktertiefe und Plotentwicklung übertraf das PSone-Original von 1999 den guten Super-NES-Erstling in fast allen Disziplinen. Wer "First Departure" mag, dürfte "Second Evolution" lieben.



Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> Tri-Ace, Japan
Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett englisch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Final Fantasy 2 Anniversary Edition** (68 von 100 in Ausgabe 11)
DS	**Final Fantasy 4** (86 von 100 in Ausgabe 13)

 **Star Ocean: First Departure**

Pro	+ tiefgehendes Skill-System + turbulente Action-Kämpfe + massig Nebenquests und Secrets
Contra	− abgedroschene Story − unflexible Charakter-Rekrutierung − sinnloses Objekt-Maximum

Multiplayer: nicht möglich 

Grafik: 6 von 10

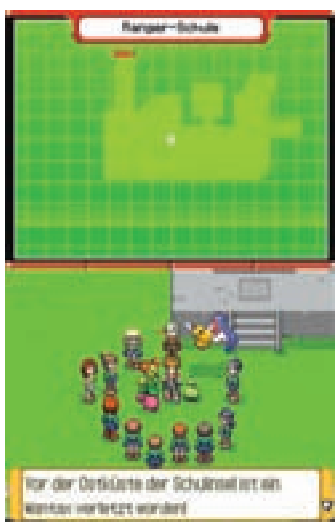
Sound: 7 von 10



SPIELSPASS

Komplett überarbeitete Neufassung von Tri-Ace' Pionierfahrt in ein Rollenspiel-Sternenmeer voller Möglichkeiten.





DS Alarm: Der Ranger ist kein wilder Kämpfer, sondern Retter in der Not.



DS So ein Pokémon kann ganz schön Unordnung machen: Die vielen witzigen Handlungszenen retten "Pokémon Ranger" vor dem Mittelmaß.



Oliver Ehrle

6 von 10

"Eine Poké-Schule für Nachzügler"

"Finsternis über Almia" spielt sich nicht wie ein Nachfolger, sondern geht nur als 'andere Version' von "Pokémon Ranger" durch. Die vielen Touch-Aufgaben und die witzig arrangierte Handlung leisten solide Unterhaltung, der Aha-Effekt des Vorgängers bleibt aber aus. Man darf nicht mal als fortgeschrittener Schüler einsteigen, sondern bekommt das Poké-ABC wieder ganz von vorn reingepaukt. Da hätte sich Nintendo etwas mehr einfallen lassen können, speziell was neuartige Minispiele und die Netzverbindung betrifft. Auch grafisch gibt es wenig Frisches zu sehen: Die Bitmap-Figuren sind zwar putzig animiert, aber rundherum bieten die meisten Areale kaum interessante Details – von eindrucksvollen Spezialeffekten ganz zu schweigen .

Finsternis über Almia

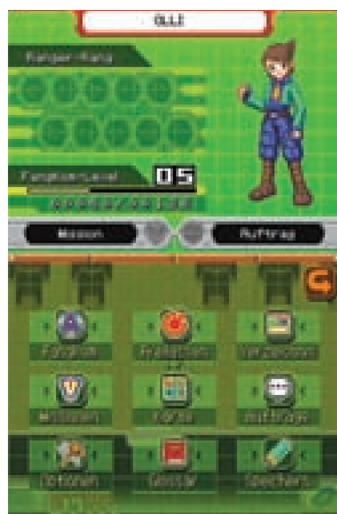
Pokémon Ranger

Abenteuer >> Action-Adventure

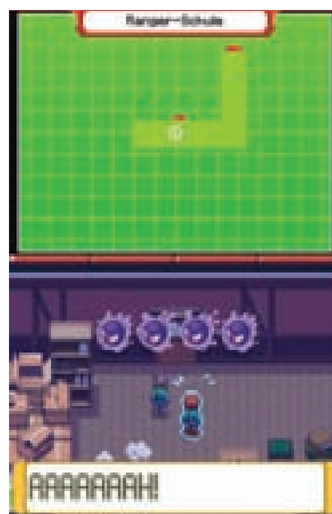
Erneut schickt Nintendo seine "Pokémon Ranger" aus, um Recht und Ordnung herzustellen. In "Finsternis über Almia" gilt es, das Geheimnis um eine mystische Maschine zu lüften, die wilde Pokémon hypnotisiert. Das Abenteuer beginnt in der Ranger-Schule, was für Fans des Vorgängers pures Nachsitzen bedeutet – das ausführliche Tutorial lässt sich nicht abkürzen. Dieses erklärt die Grundzüge der Pokémon-Jagd: Umkreist die Biester mit dem Stylus, bis sie sich geschlagen geben. Das ist gar nicht so leicht, weil die Pokémon mit allerlei Angriffen Eure Fanglinie brechen und flink durch die Arena flüchten. Außerdem müsst Ihr schon mal mehrere Monstertypen gleichzeitig in Schach halten und mit den Talenten bereits gefangener Kameraden experimentieren.

Neben den Kampfmanövern beherrschen die Pokémon individuelle Rätseltalente, mit denen Ihr die vielen Aufgaben löst. Mal gilt es Brände zu löschen, mal Kisten bersten zu lassen oder andere Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Der Ranger führt dazu ein festes Partner-Pokémon sowie wechselnde Kameraden mit sich, die er unterwegs fängt und nach einem Manövereinsatz wieder laufen lässt. Die Schulbankhandlung führt Euch ins Abenteuer ein und lässt Euch mit Missionen immer weiter in die Region Almia vordringen.

Abgesehen von der Story sind im Vergleich zum Vorgänger nur wenige Details neu. Der Ranger darf jetzt unter Wasser tauchen, weitere Pokémon-Typen entdecken und mehr Sidequests spielen, in denen Upgrades für die Stylus-Waffe und versteckte Partner locken. Leider finden sich auch keine neuen WiFi-Funktionen, online gibt's nach wie vor nur Bonusmissionen – Kenner erwarten mehr. *oe*



DS Der Ranger trägt das FangKom-PDA, das auch als Handy fungiert.



DS Der Radar informiert über Umgebung und mögliche Ausgänge.

Schwierigkeit >> einfach

Entwickler	>> Creatures, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Pokémon Mystery Dungeon (72 von 100 in Ausgabe 6)

Pokémon Ranger: Finsternis über Almia

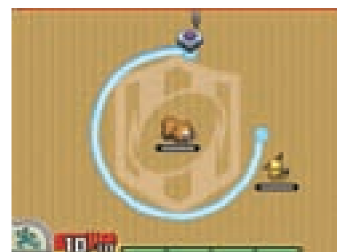
Pro
- drollige Handlung
- viele Touch-Aufgaben
- massig Talente

Contra
- keine neuen Einfälle
- technisch unspektakulär
- kaum Link-Funktionen

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Nochmal dasselbe in Grün: Das Ranger-Abenteuer von der Stange ist gut, hat aber keine Neuheiten zu bieten.



DS Handarbeit gefragt: Fangt die Pokémon mit Stylus-Kreisen.

DS-Faktor

Das komplette Abenteuer lässt sich mit dem Stylus bedienen, man tippt in Laufrichtung, auf Gesprächspartner und Pokémon, um ihre Talente zu aktivieren. Alternativ könnt Ihr per Steuerkeuz laufen, am Stylus-Kampf kommt Ihr aber nicht vorbei. Mit Spielegrafik unten und Status sowie Radar oben werden die beiden Bildschirme zugunsten der optimalen Übersicht sinnvoll genutzt – aus diesem Grund gibt's oben manchmal nichts zu sehen.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 




DS Bossparade: Kaum weicht Ihr dem pinken Super-Laser aus (links), hat Euch der nächste Endgegner schon im Visier.

Metal Slug 7

Der legendäre Actionkracher feiert DS-Premerie: Macht Euch bereit für die Schlacht Eures Lebens!

MS 1996 gab der japanische Arcade-Experte SNK den Startschuss für eine neue Spielemarke: "Metal Slug". Die furiose 2D-Ballerei eroberte die Spielhallen im Sturm – perfekte Spielbarkeit, wunderschöne Grafiken und rabenschwarzer Humor vereinten sich zu einem großartigen Actionerlebnis. Was vor zwölf Jahren nicht einmal der größte SNK-Fan zu hoffen wagte, wurde Realität: Das Debut wurde zum Kultobjekt, im Laufe der Jahre sollten nicht weniger als zehn Fortsetzungen und Spin-Offs nachfolgen. Das minimalistische Krach-Bumm-Prinzip wurde mit frischen Helden, fetten Knarren, coolen Panzern und spielerischen Neuerungen sinnvoll verfeinert.

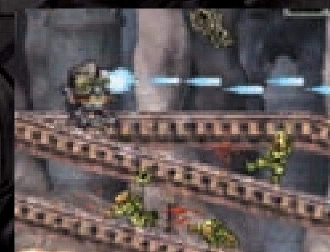
Jetzt endlich ist es soweit, in "Metal Slug 7" werden DS-Soldaten einberufen. Damit kommst Du ins Spiel: Rette die Welt vor der außerirdischen Bedrohung und erlebe die härteste Actionschlacht, die Nintendos Hosentaschenkonsole je gesehen hat. Was du dafür brauchst? Blitzschnelle Reflexe und Nerven aus Stahl. Wähle einen von sechs Söldnern, die allesamt über individuelle Fähigkeiten verfügen und stürze dich in ein Abenteuer voller wahnwitziger Situationen: Grill' einen riesigen Metallwurm mit dem Laser, schieß' im Kampfroboter feindliche Bomber vom Himmel oder röste fleischfressende Pflanzen mit dem Flammenwerfer. Sieben brandneue Levels voller feindseliger Soldaten, ulkiger Slug-Vehikel und gigantischer Bossgegner warten auf Dich.

Für noch mehr Langzeitmotivation sorgt die Combat School: Hier werden Memmen zu Männern gedrillt. Stell' dich knallharten Herausforderungen: Überlebe mit nur einem Leben, weiche Lavageschossen aus, spiele den Kammerjäger oder schubse Wasserbälle mit deinen Pistolenschüssen herum – hier haben sich die Entwickler einige verrückte Prüfungen einfallen lassen.



Ab jetzt im Handel

Und jetzt heißt es Abmarsch zum nächsten Spieleladen und "Metal Slug 7" für den DS holen. Befehlsverweigerung wird mit bis zu zehn Jahren "Sophies Freunde auf dem Ponyhof" geahndet. Abtreten!

DS Verdammt heißes Pflaster: Weicht den glühenden Lavafontänen aus (links) oder macht den Gegnern mit dem neuen Schienen-Panzer den Garaus.



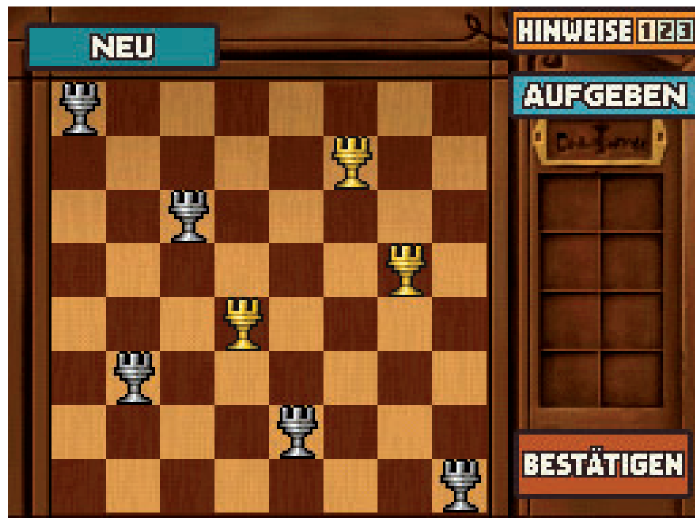
DS Das fetzt: Legt mit dem Riesenroboter ganze Landstriche in Schutt und Asche. Könnt Ihr auch den eisernen Kommandanten O'Neill (rechts) besiegen?



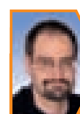




DS Die Dialoge der Dorfbewohner wurden liebevoll eingedeutscht.



DS Eine der vielen Kopfnüsse: Stellt die Schach-Königinnen so auf's Brett, dass sie sich gegenseitig nicht ins Gehege kommen.



Ulrich Steppberger
9 von 10

"Rätselknacker mit Abenteuerflair – perfekt"

Mit dem klugen Detektiv gehe ich gerne auf Reisen: "Professor Layton" beweist, dass es kein öder "Gehirn-Jogging"-Abklatsch sein muss, um Denksportaufgaben auf den DS zu bringen. Durch die charmante Rahmenhandlung im einfach gestrickten, aber motivierenden Point & Click-Abenteuer wird eine stimmige Atmosphäre aufgebaut, die Lust auf mehr macht. Die Rätsel decken die ganze Bandbreite des Knobelspektrums ab und sind teilweise schön knackig, aber selten nervig. Denn zur Lösung ist nur Grips gefragt, hektische Reaktonstests bleiben außen vor. Bis Ihr die Auflösung der interessanten Story erreicht, vergehen einige Stunden – so knobelt es sich fein.

Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf

Abenteuer >> Knobelspiel-Adventure



Im kleinen Dörfchen Saint-Mystère sind die Einwohner ratlos: Der Baron ist gestorben und keiner kann mit seinem Testament etwas anfangen – da hilft nur der Beistand des klugen Detektivs Professor Layton, in dessen Rolle Ihr schlüpft. Die Ermittlungen beginnen ganz klassisch in Form eines Point & Click-Abenteuers: Mit dem Stylus marschiert Ihr durch die Standbild-Straßen und betretet Häuser, redet mit der Bevölkerung und verfolgt Spuren.

Ganz so geradlinig ist die Angelegenheit allerdings nicht: Denn die Dorfbewohner sind ein skurriles Völkchen und ganz vernarrt in Rätselaufgaben. Bevor sie Euch etwas Wichtiges erzählen, müsst Ihr deshalb fast immer eine Kopfnuss knacken. Bis zu 130 Aufgaben warten auf ihre Lösung: So sollt Ihr Logikfragen korrekt beantworten, in Bildern bestimmte Elemente herausfiltern, klassische Streichholz- oder Kartenlegepuzzles knacken und Verschiebebilder sortieren. Stets ist die Kopfarbeit im Mittelpunkt, Zeitdruck gibt es keinen. Bleibt Ihr doch mal hängen, könnt Ihr Euch bis zu drei Tipps kaufen, allerdings solltet Ihr sparsam sein – der Geldvorrat für diese Joker ist begrenzt.

So knobelt Ihr Euch voran und erhaltet stets neue Hinweise, die zur Aufklärung der kleinen und größeren Geheimnisse des Ortes führen. Aber auch im Gepäck von Professor Layton warten ein paar Aufgaben; so bastelt Ihr aus gefundenen Bauteilen eine Maschine zusammen oder richtet aus erhaltenen Möbeln die Zimmer für Euch und Euren Assistenten neu ein. Selbst wenn Ihr das mysteriöse Testament aufgespürt habt, ist Eure Zeit als Rätselkönig nicht vorbei: Wöchentlich wird eine neue Kopfnuss veröffentlicht, die Ihr Euch kostenlos via Internet-Verbindung aufs Modul laden könnt. *us*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Level 5, Japan
Hersteller	>> Nintendo
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	keine erhältlich
DS	Legend of Zelda: Phantom Hourglass (93 von 100 in Ausgabe 9)



Professor Layton und das geh. Dorf

Pro	+ jede Menge Rätsel + interessante Handlung + hübsche Inszenierung + wöchentlicher Nachschub übers Internet zu bekommen
Contra	– wenige Rätsel etwas diffus

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 6 von 10

Sound: 6 von 10

85 von 100

SPIELSPASS

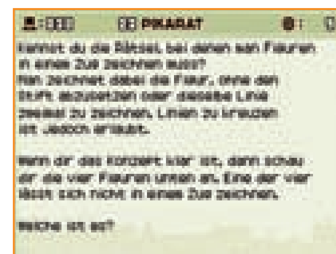
Reizvolles Point & Click-Abenteuer mit überaus hohem Rätselanteil – hübsch gemacht und voller feiner Knobler.



DS Nur wer den längsten Weg einzeichnet, löst dieses Rätsel.



DS Wie verschiebt man die Steine, damit die Kugel nach unten kommt?





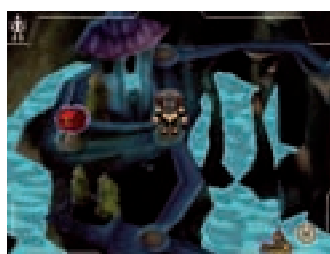
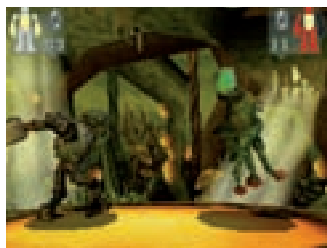
DS-Faktor

Während des Abenteuer-Teils wird der obere Bildschirm für hübsche Illustrationen und als Stadtplan genutzt. Startet Ihr ein Rätsel, findet Ihr dort die passenden Anweisungen und Tipps. Gesteuert wird die Knobelreise ausschließlich mit dem Stylus. Mit Tippern marschiert Ihr durch die Straßen, bei den Knobeleien verschiebt Ihr Objekte oder tragt die korrekte Lösung auf dem Touchscreen ein. Das Mikro braucht Ihr nicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Monster Lab

Abenteuer >> Rollenspiel-Beat'em-Up


DS Oben wird ein Arm geschweißt, unten erkundet das Monster die Stadt.

Wer schon immer davon träumte, sein eigenes Frankenstein-Monster zu entwerfen, ist bei der AWL (Aberwitz-Liga) genau richtig. Professor Unsicher zeigt Euch, wie Ihr aus Gegenständen Körperteile kombiniert und via Stylus zusammenschweißt.

Ist Euer Monster fertig, gibt es Arbeit; zieht durch Unheiltal und stellt Euch in den Ortschaften anderen Kreaturen. Die Schlachten erfolgen zugweise – jedes Körperteil Eures Schützlings beherrscht individuelle Attacken. Arme, Beine, Torso und Kopf bilden die Trefferzonen, zerstörte Körperteile sind nicht mehr gebrauchsfähig. Repariert nach dem Kampf Eure angeschlagene Kreatur und bastelt aus gesammelten Gegenständen neue Einzelteile; so wird in der Werkstatt das alte Monster verbessert oder ein neues gebastelt. Auch Kräftemessen gegen Freunde ist möglich. *ma*

DS-Faktor

Der Touchscreen ist bei "Monster Lab" im Dauereinsatz: Wählt mit dem Stylus die Körperteile des Monsters und die jeweilige Attacke an. Repariert seine Wunden, steuert es durch die Dorfstraßen und schweißt in Minispielen neue Gliedmaßen. Abseits der Quests knackt Ihr Schatztruhen und fischt im Müll nach Rohstoffen.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Backbone, USA
Hersteller	Eidos
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel



Alternativen

PSP	keine
DS	Spore: Wilde Kreaturen (65 von 100 in Ausgabe 13)

Monster Lab

Pro
- individuelle Monster erschaffbar
- abwechslungsreiche Minispiele
- rundenbasierter Kampfablauf...

Contra
- ... der etwas oberflächlich geriet
- Minispiel-Beschreibung oft unklar
- Quests etwas uninspiriert

Multiplayer: 6 von 10 — 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 8 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

Charmante rundenbasierte Franken-stein-Klopperei mit oberflächlicher Spielmechanik & guten Minispielen.

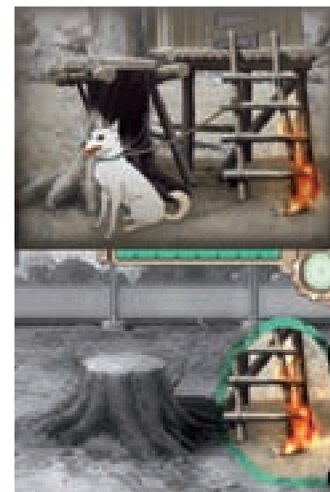
Marcus Grüner — 8 von 10

„Frankenstein mit Charme"

Die witzige Präsentation zog mich sofort in ihren Bann und das Erschaffen von Monstern motiviert ungemein. Die (zu) zahlreichen Stylus-Spiele kranken oft an unklarer Beschreibung, Experimentieren ist angesagt. Die Kämpfe sind taktisch angehaucht, lassen aber Tiefgang vermissen. Diese Mängel stören jedoch nur wenig, denn "Monster Lab" bietet nette Rundentaktik mit Charme und Humor für zwischendurch.

Time Hollow

Abenteuer >> Grafik-Adventure

DS "Time Hollow" nutzt ständig beide Bildschirme. Ob in Story-Sequenzen oder bei der Zeit-Manipulation: Prächtige Anime-Optik visualisiert das Zeit-Drama.

Wie eine Mischung aus "Phoenix Wright" und "Zurück in die Zukunft" wirkt Konamis Mystery-Adventure "Time Hollow". In statischen Bildern tippt Ihr Euch per Stylus durch das sechs Kapitel dauernde Abenteuer des Schülers Ethan. Der sieht in Rückblenden dramatische Wendepunkte im Leben seiner Mitmenschen und muss diese mit dem Zeitreise-Stift 'Hollow Pen' zum Guten wenden. Also quatscht Ihr Euch durch umständliche Dialog-Menüs, recherchiert in der lokalen Bibliothek und öffnet mit dem 'Hollow Pen' schließlich Zeitlöcher, durch die Ihr in der Vergangenheit Brände löscht, Fahrrad-Unfälle und sogar Morde verhindert. Anime-Charaktere und ein sphärischer Soundtrack machen Stimmung. *mw*

DS-Faktor

Eigentlich könnt Ihr "Time Hollow" komplett per Stylus steuern. B- oder Schultertaste braucht Ihr lediglich, um flotter durch die Stadtkarte und das Inventar zu navigieren. Scrolling, Gegenstände antippen und die Öffnung von Zeitfenstern wickelt Ihr komfortabel auf dem Touchscreen ab. Das Mikrofon wird nicht vermisst.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	Konami, Japan
Hersteller	Konami
Zirka-Preis	30 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Apollo Justice Ace Attorney (78 von 100 in Ausgabe 12)

Max Wildgruber — 6 von 10

"Dafür ist mir meine Zeit zu schade"

Die Grundidee von "Time Hollow" klingt spannend. In die Ausführung hätten die Entwickler ruhig mehr Zeit investieren können. Die wirre Handlung, engstirnige Dialog-Korsetts ohne Abbruch-Funktion und das aufgesetzte Energie-Feature, das mich leere Standbilder nach Kugeln mit grüner 'Zeitenergie' abgrasen lässt, torpedieren den Spielspaß. So bleibt ein audiovisuell ansprechendes Standbild-Abenteuer, das sich in Sachen Gesprächsführung und Interaktion noch einiges beim Genre-Primus "Phoenix Wright" abschauen muss.

Time Hollow

Pro
- interessantes Zeitreise-Szenario
- schicke Anime-Figuren
- toller Mystery-Soundtrack

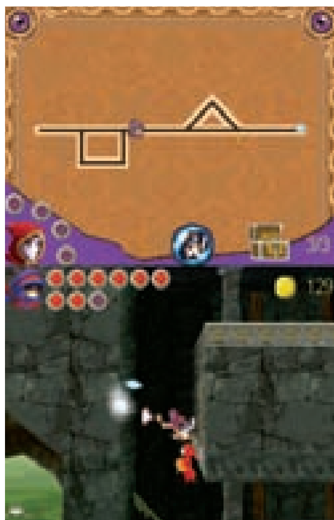
Contra
- wirre Handlung
- störrisches Dialog-System
- Schauplatz-Recycling

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

64 von 100 SPIELSPASS

Stimmungsvolles Standbild-Adventure mit Verbesserungspotenzial bei Dialogen und Rätseln.





DS Beim Klettern tippt Ihr an die gegenüberliegende Wand zum Springen.



DS Falsche Taktik: Entreißt dem Krieger mit Zals Hilfe lieber zuerst den Schild und schlagt dann zu. Fordernde Gegner kommen jedoch erst spät ins Spiel.

The Fallen King
Prince of Persia

Abenteuer >> Action-Adventure



Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> Ubisoft Casablanca, Marokko
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Prince of Persia: Rival Swords (84 von 100 in Ausgabe 8)
DS	Yoshi's Island DS (86 von 100 in Ausgabe 6)



Prince of Persia: The Fallen King

Pro	+ flache Lernkurve für Einsteiger
	+ vielseitige Herausforderungen
	+ gelungene Steuerung per Stylus...
Contra	– ...die manchmal falsch reagiert
	– zwischendurch ruckelt's
	– mitunter langatmige Kämpfe

Multiplayer: nicht möglich

Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Zaubern, klettern, kämpfen: Das magische Gespann ist ein Hit für kleine Prinzen und große Abenteurer.

Nach dem eher strategischen "Battles of Prince of Persia" veröffentlicht Ubisoft mit "The Fallen King" erstmals ein hüpflastiges Abenteuer im DS-Prinzenuniversum – noch dazu ein exklusives! Während der bunt gewandete Abenteurer nämlich auf PS3 und Xbox 360 mit Kampfgefährtin Elika durch Bilderbuchlandschaften hopst, erlebt Ihr auf dem DS die daran anschließenden Ereignisse.

Anfangs ist Euer Held noch allein in der farbenfrohen Comicwelt unterwegs, die von der Finsternis des bösen Gottes Ahriman durchsetzt ist. Gegner sind selten, Hüpf- und Kletterpassagen simpel. Während Ihr Abgründe überwindet, an Wänden hin und her springt oder über Seile und Fahnenstangen neue Bereiche erobert, sammelt Ihr Münzen, die den Weg zu neuen Containern mit Lebensenergie ebnen. Sobald Ihr jedoch den Magier Zal gerettet habt, nimmt das Spiel Fahrt auf und versorgt Euch bis zum Ende mit frischen Fähigkeiten des Begleiters. Zal manipuliert die Finsternis auf mannigfaltige Weise, um das Levelende bzw. drei Schalter zu erreichen, die den weiteren Weg öffnen. Hierfür lupft Ihr Felsen oder verfestigt die dunkle Materie Ahrimans, um an ihr hochzuklettern. Im späteren Verlauf friert Ihr Gegner ein oder entreißt deren Schild. Gelegentlich wird Zal entführt – habt Ihr den verwirrten Magier aufgespürt, müsst Ihr ihn im Kampf bezwingen.

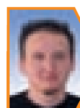
Wie im jüngsten "Zelda"-Abenteuer steuert Ihr überwiegend per Stylus. Zeigt mit dem Kritzelstift in die gewünschte Richtung, um den Prinzen zu bewegen. Um Wände zu erklimmen oder Lücken zu überqueren, tippt Ihr das Ziel an. Auch für Zal benötigt Ihr den Griffel: Haltet eine beliebige Taste gedrückt und schon schießt Ihr per Stylus magische Kugeln und beeinflusst die Umgebung. Zwischendurch begegnet Ihr Feinden, die Portalen entspringen. Dann zeigt Ihr auf den Prinzen, um zu blocken, zum Angreifen deutet Ihr auf den Feind. Wählt zwischen schnellen Attacken und aufladbaren Superschlägen, mit denen Ihr sonst sogar Felsen zerschmettert.

Als Krönung warten fordernde Endbosse, die nur mit Köpfchen und Timing zu besiegen sind. *mh*

DS-Faktor

Schleichen, rennen, rollen, springen, klettern, kämpfen – den Prinzen steuert Ihr ausschließlich per Stylus. Für Schwertangriffe tippt Ihr auf den Gegner, zum Abwehren auf Euren Helden. Um die Fähigkeiten Eures Begleiters Zal zu nutzen, haltet Ihr eine Schultertaste gedrückt und zaubert mit dem Stylus. Klar, dass das Spiel auf dem unteren Schirm abläuft, auf dem oberen kontrolliert Ihr die Levelkarte. Das Mikrofon Eures DS ignoriert der Prinz konsequent.

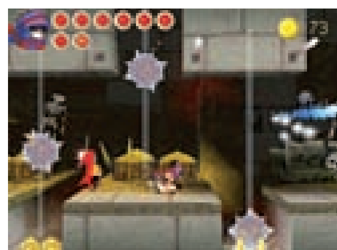
Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 



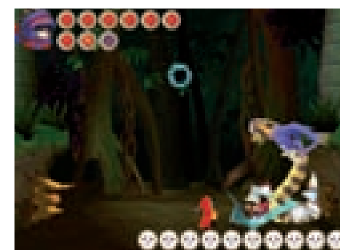
Michael Herde 9 von 10

"Unterhaltsame Ideen am laufenden Band"

Während der Flucht vor Sägeblättern & Co. ruckelt es gelegentlich und einige Kämpfe ziehen sich wegen zu vieler Feinde in die Länge. Gerade in der ersten Spielhälfte wäre zudem ein zweiter Gegnertyp willkommen. Und wer zu hektisch den Touchscreen bearbeitet, stürzt ab. Doch genug gemeckert – der Prinz ist trotzdem klasse. Dank der einsteigerfreundlichen Lernkurve entdeckt Ihr bis zum Schluss immer neue Möglichkeiten, wie Ihr die Stärken des ungleichen Gespanns kombiniert. So wird's nie langweilig oder frustrierend, da Rücksetzpunkte fair gesetzt wurden und Lebensenergie reichlich vorhanden ist.







DS Vorbei an fiesen Fallen und über breite Schluchten – der tapfere Held erhält auf seinem Abenteuer magische Unterstützung. Mit Eurem zauberhaften Begleiter Zal manipuliert Ihr die Umgebung und legt selbst die hartnäckigsten Bosse aufs Kreuz.

Tatort New York
Unsolved Crimes

Abenteuer >> Grafik-Adventure



New York, 1976: Die Stadt versinkt im Sumpf von rätselhaften Morden. Als angehender Inspektor spürt Ihr zusammen mit Eurer Partnerin Marcy Blake dem bösen Treiben nach. In bester Adventure-Manier untersucht Ihr den frei begehbaren Tatort. Hier sucht Ihr nach verdächtigen Hinweisen, Notizen und Beweismitteln. Im Archiv greift Ihr auf Aussagen aller Verdächtigen zurück und könnt gefundene Gegenstände in 3D untersuchen. So findet Ihr beispielsweise blutverschmierte Äpfel oder vergiftete Spritzen, die die Aussagen der Verdächtigen kompromittieren. Mit genug Informationen stellt Ihr Euch Multiple-Choice-Aufgaben über den Tathergang, die Ihr korrekt beantworten solltet. Drei falsche Behauptungen führen nämlich zum Vertrauensverlust der Kollegen und zur Suspendierung. Schließlich erstattet Ihr Eurem Vorgesetzten Bericht und erläutert ihm, wer der Mörder ist, wann der Mord geschehen ist oder was das Motiv war. Letztlich bekommt Ihr eine Bewertung, wie gut Ihr den Fall gelöst habt. Aufgelockert werden die Rätseleien durch einfache Action-Einlagen, in denen Ihr z.B. Verdächtige durch die Stadt jagt. *ts*



DS Zu vielen Objekten gibt's Infos: Trennt die wichtigen von den unwichtigen.

DS-Faktor

Auf dem unteren Bildschirm durchsucht Ihr Lokalitäten, löst Puzzles und notiert Hinweise auf der Übersichtskarte. Oben plaudern die Kollegen über den weiteren Verlauf und geben Tipps. Zwischensequenzen erstrecken sich über beide Screens. Das Mikrofon wird wie so oft nicht benutzt.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		



Thomas Stuchlik

8 von 10

"Für den Sherlock Holmes in Euch"

Hobby-Detektive sind hier genau richtig. Die Kriminalfälle sorgen für rauchende Köpfe – mit bloßem Raten kommt Ihr nicht weiter. Die nette Präsentation samt 3D-Optik und gesprächiger Partnerin fügt sich da passend ein. Leider verlangt das Spiel öfters Schlüsselwörter, auf die Ihr erst mal kommen müsst. Außerdem wurden einige Fragen zum Tathergang missverständlich formuliert. Wie gut, dass Ihr jederzeit speichern könnt. So bringt jeder Fall erfrischenden Rätselspaß.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Empire, England
Hersteller	>> Empire
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Phoenix Wright Ace Attorney 3 (78 von 100 in Ausgabe 13)



Unsolved Crimes: Tatort New York

Pro
- viel Rätselstoff
- neun Mordfälle
- fünf Action-Sequenzen sorgen für Abwechslung

Contra
- pingelige Abfrage von Kennwörtern
- kein Wiederspielwert

Multiplayer: nicht möglich



Grafik: 7 von 10

Sound: 5 von 10



76 von 100

SPIELSPASS

Die vertrackten Kriminalfälle in New York erfordern einiges an Hirnschmalz und Kombinationsgabe.





DS Die Teamkämpfe spielt Ihr mit Computer-Kamerad oder WiFi-Partner.



DS Mit dem Steuerkreuz gelingen flotte Ausweichmanöver: Dank Fokus-Funktion habt Ihr den Feind immer im Blick und könnt ihn so umkreisen.



DS-Faktor

Touchscreen und Mikro kommen zwar zum Einsatz, aber nur in begrenztem Umfang. Weite Teile des Abenteuers bedient Ihr mit Steuerkreuz und Tasten. Die Mischung ist anfangs gewöhnungsbedürftig, weil dabei nicht immer klar ist, ob man manche Optionen per Stylus oder Tasten aktiviert - da hilft nur herumprobieren. Der Dualscreen bietet mit Action und separatem Infobildschirm dagegen optimale Übersicht.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Jenseits der Portale
Spectrobes

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Das "Spectrobes"-Abenteuer geht in die zweite Runde, diesmal fängt man die gleichnamigen Kampfkreaturen nicht nur aus Sammellaune. Eine neuartige Alienrasse macht die Nanairo-Galaxie unsicher und nur die Spectrobes können sie verjagen. Das klappt allerdings nicht im Handumdrehen, denn die Krawl-Aliens zerstören in ihrer ersten Offensive Labors und andere Einrichtungen der Spectrobes-Zucht. Deshalb müssen Rallen und Jeena zahlreiche Planeten (z.B. Eis, Dschungel und Wüste) besuchen, neue Typen der sagenhaften Monster finden und diese gegen die Invasoren einsetzen.

Insgesamt lassen sich über 100 Monsterrassen entdecken. In jedem Terrain gilt es, die Spectrobes mit individueller Technik zu bergen; mal klopft Ihr Steine, mal pustet Ihr den Sand weg. Dabei teilen sich die beiden Helden die Arbeit: Wenn technisches Know-how gefragt ist, wechselt die clevere Jeena den kämpferischen Rallen ab. Schon in den ersten Minuten fällt auf, dass "Jenseits der Portale" deutlich spektakulärer aufgemacht ist als der Vorgänger: Ihr guckt dem aktiven Helden über die Schulter, die neue 3D-Kamera sorgt für so manchen eindrucksvollen Weitblick und erleichtert die Orientierung.

Gekämpft wird in zwei Modi: Rallen nimmt die Monster mit Laserpistole und Schwert aufs Korn, dabei nutzt Ihr die Auto-Zielfunktion, um die Monster zu umkreisen. Zudem kann er zwei Spectrobes auf den Feind hetzen, dann wird in einer Arena gekämpft. Ihr steuert hier immer ein Monster. *oe*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Jupiter, Japan
Hersteller	>> Disney
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Pokémon Ranger: Finsternis über Almia (77 von 100 in dieser Ausgabe)



Spectrobes: Jenseits der Portale

Pro
+ neue 3D-Kamera
+ über 100 talentierte Monster
+ jetzt mit Online-Duellen
+ humorvolle Handlung
+ sympathische Manga-Optik

Contra
- recht begrenzte Welten

Multiplayer 7 von 10
1 bis 4 – lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10

77 von 100 SPIELSPASS

Rundum verbesserte Monsterjagd mit pfiffiger Aufmachung und den ersehnten Online-Kämpfen.



DS Aufregung und Freude der Helden kommt bestens zur Geltung: Bild-im-Bild-Effekte und wechselnde Manga-Portraits verleihen den Dialogen Dramatik.



Oliver Ehrle

7 von 10

"Nonstop-Action für Kontermuffel"

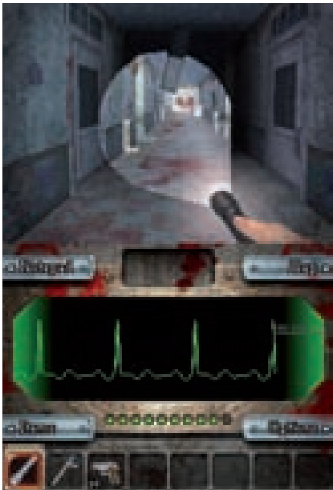
Disney hat das "Spectrobes"-Universum deutlich ausgebaut: Das Abenteuer wirkt frischer und pfiffiger als der Vorgänger, die neue 3D-Kamera sorgt für mehr Aufsehen. Die Kämpfe bieten mit unterschiedlichen Modi und Charakteren famose Abwechslung, zumal man sich auch per WiFi und online keilen darf. Außerdem wurden in die Angriffe reichlich Action-Prüfungen eingebaut, die es zu meistern gilt - da müsst Ihr ganz genau aufpassen! Im Vergleich zu "Pokémon" ist das Kontersystem aber deutlich einfacher (es gibt nur drei Typen) und das Spielgeschehen straffer; nach dem Sieg über den Obermotz habt Ihr alle Geheimnisse von Nanairo gelüftet. Ein paar zusätzliche Sidequests hätten mehr interplanetaren Freiraum vorgegaukelt.

Die Anstalt
Dementium

Action >> Action-Adventure


Böses Erwachen: Aus dem Schlaf gerissen, findet Ihr Euch im Redmoor-Hospital wieder. Doch das hier ist kein gewöhnliches Krankenhaus: Heruntergekommene Räume, verfallene OP-Säle und versiffte Korridore machen das Erforschen der Örtlichkeiten zum schauerlichen Erlebnis. Aus der Ich-Perspektive durchstreift Ihr im Halbdunkel die Räumlichkeiten – erst die Taschenlampe erweitert Eure Sichtweite. So seid Ihr zumindest halbwegs vor unliebsamen Überraschungen gefeit. Aggressive Zombies streifen umher und fiese Bosskreaturen stellen sich in den Weg. Attackiert sie im Nahkampf mittels Knüppel und Säge oder haltet die Fieslinge per Pistole bzw. Schrotflinte auf Distanz. Das Dumme dabei: Ihr könnt entweder die Taschenlampe oder eine Waffe in der Hand halten. Um sich der untoten Übermacht zu erwehren, solltet Ihr nach Munition und Heil-Gegenständen suchen.

Weitere Genrestandards fehlen auch nicht: Sucht Schlüssel A im Bereich B, um Tür C zu öffnen. Viel mehr Denkarbeit erfordern weitere Rätsel wie das Eingeben von Zahlencodes nicht. Die Flucht aus dem Hospital ist in 16 kurze Kapitel unterteilt. *ts*

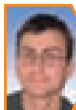


DS Nur die Taschenlampe erleuchtet den schaurigen Weg durchs Hospital.

DS-Faktor

Via Steuerkreuz bewegt Ihr Euch durch die Gänge, während Ihr mit dem Stylus umherblickt. Mittels L-Taste teilt Ihr Hiebe und Blei aus. Auf dem oberen Bildschirm spielt sich das Geschehen ab – auf dem unteren Screen habt Ihr jederzeit Statuswerte und das Inventar im Blick.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		



Thomas Stuchlik

7 von 10

"Schauderhaft faszinierend"

"Dementium" zieht Euch schnell in den Bann: Die ruckfreie Optik erzeugt eine dichte Atmosphäre, die durch die Soundkulisse verstärkt wird – hoffentlich habt Ihr Eure Kopfhörer parat. Plötzlich auftauchende Gegner sorgen für Schockmomente. Die stimmigen Zwischensequenzen bilden dabei das i-Tüpfelchen. Dennoch ist der Titel nicht die erhoffte Offenbarung: Häufiger Munitionsmangel führt schnell zum Bildschirmtod und der strikt lineare Aufbau lässt kaum Erkundungstouren zu.

Schwierigkeit >> schwer

Entwickler	>> Renegade Kid, USA
Hersteller	>> CDV
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Resident Evil: Deadly Silence (85 von 100 in Ausgabe 3)



Dementium: Die Anstalt

Pro
+ beeindruckende Grafikkulisse
+ gelungene Touchscreen-Steuerung
+ verstörende Zwischensequenzen

Contra
- strikt linearer Spielablauf
- schnell ansteigender Schwierigkeitsgrad

Multiplayer: nicht möglich



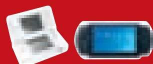
Grafik: 8 von 10

Sound: 8 von 10



SPIELSPASS

Im actionlastigen Horror-Adventure erlebt Ihr das Grauen in 3D – viele Gegner, aber wenig Freiheiten.





PSP Black Power: Das Symbionten-Outfit verleiht Spider-Man gewaltigere Moves und ermöglicht das Durchbrechen von Wänden.

Marcus Grüner 7 von 10

"Das Spiel könnte auch 'Web of Chaos' heißen..."

...denn von einem kontrollierten Spielablauf kann bei beiden Versionen nur bedingt die Rede sein. Spider-Mans Fähigkeiten wurden stilsicher umgesetzt und fein animiert, doch was bringt mir das, wenn ich sie nicht zielsicher anwenden kann? Auf dem DS geht das Move-Repertoire zwar nach einiger Zeit gut von der Hand und lässt sich präzise einsetzen – dafür ist die Gegnerschar hartnäckig, was für Frust sorgt. Wer sich auf die Herausforderung einlässt, wird mit packenden Kämpfen belohnt. Optisch passt die düstere Atmosphäre gut auf den kleinen Bildschirm, an manchen Stellen ist es jedoch zu dunkel. Der PSP-Spinnenmann hat gnädigere Feinde, steuert sich aber hakeliger; viele Angriffe gehen ins Leere und mancher Sprung endet genau an der falschen Stelle.

Web of Shadows
Spider-Man

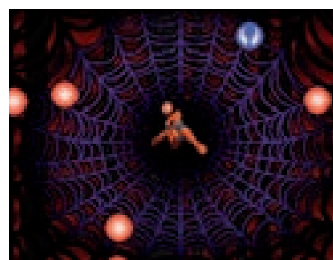
Action >> Action-Adventure



In New York herrscht Ausnahmezustand: Eine Symbionten-Invasion verwandelt die Bevölkerung in angriffslustige Venom-Klone. Auch Spider-Man selbst wird befallen, doch behält er die Kontrolle über sich und kann das neue Symbionten-Outfit jederzeit an- und ablegen. Mit dieser zweifelhaften Gabe geht es an die Rettung der Stadt; auf Eurem Weg durch die 2D-Abschnitte von New York wird in bester Spinnenmanier gehüpft, geklettert, geschwungen und geprügelt. Spideys Symbiontenkostüm sieht nicht nur schick aus, es verfügt auch über ein eigenes Move- und Schlagrepertoire. Durch blaue Erfahrungskugeln besiegter Gegner können beide Outfits separat aufgewertet und mit neuen Fähigkeiten versehen werden.

DS-Helden streifen in "Metroid"-Manier durch fünf düstere, miteinander verbundene Abschnitte der Stadt; mit neu erworbenen Fähigkeiten gelangt Spidey in zuvor unerreichbare Areale. Zwischendurch helft Ihr wahlweise dem Green Goblin beim Bombenlegen oder Nightcrawler bei der Evakuierung von Überlebenden – der Betreffende eilt Euch dafür gelegentlich zu Hilfe. Diese habt Ihr auch bitter nötig, denn im Kampf gegen die zähe Symbiontenschar sind sämtliche Spinnentricks erforderlich. Wer nicht ständig in Bewegung bleibt und möglichst lange Combos anwendet, wird in kürzester Zeit zu Tode geprügelt.

Die Sony-Spinne schwingt durch lineare Levelpfade. In den (nur bedingt komischen) Textdialogen habt Ihr die Wahl zwischen Gewalt und Überredungskunst, um Euer Ziel zu erreichen und nehmt Nebenmissionen von Bürgern an. Als Belohnung für gute Taten winken dem PSP-Spidey neben Fähigkeitspunkten spezielle Items, die kurzzeitig die Schlagkraft verstärken oder einen Verbündeten zu Hilfe holen. *ma*



DS Per Stylus helft Ihr dem angeschlagenen Spidey wieder auf die Beine.

Schwierigkeit >> einfach (PSP), schwer (DS)	
Entwickler	>> Amaze, USA (PSP) Griptonite, USA (DS)
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	**Spider-Man 2** (72 von 100 in Ausgabe 1)
DS	**Ultimate Spider-Man** (78 von 100 in Ausgabe 2)

Spider-Man: Web of Shadows (PSP)

Pro	+ schön animierter Held + Wahl zwischen gut und böse + Text-Dialoge teilweise witzig...
Contra	– ...teils aber auch selten dämlich – unpräzise Steuerung – zu träge Kamera

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

64 von 100 SPIELSPASS

Solide Spider-Man-Action mit Humor; das Spiel leidet aber an ungenauer Steuerung und träger Kamera.



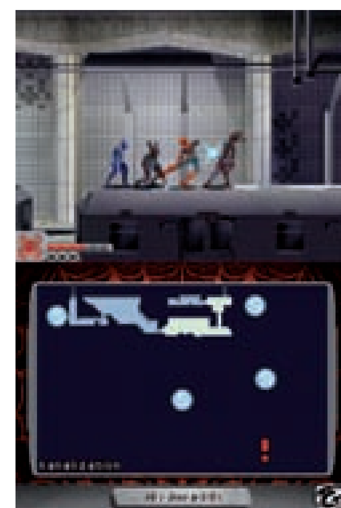
Spider-Man: Web of Shadows (DS)

Pro	+ düstere Atmosphäre + nicht-linearer Spielablauf + präzise Steuerung
Contra	– extrem hartnäckige Gegner – unlogische Orb-Verteilung – teils zu finstere Grafik

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

69 von 100 SPIELSPASS

Intensive Düster-Action für hartgesottene Spinnenfans – hoher Frustfaktor und geringer Umfang nerven.



DS-Faktor

Anstatt die DS-Version durch eine verkrampfte Stylus-Steuerung zu ruinieren, haben sich die Entwickler auf das Sinnvolle beschränkt. Via Touchscreen schaltet Ihr während des Spiels zur Kartenansicht um. Fällt Spider-Man im Kampf, sammelt er via Minispiel Energiekugeln und kann an Ort und Stelle wieder loslegen. Bei Boss-Duellen klickt Ihr auf die Portraits der Verbündeten, um ihre Hilfe (wie Attacken oder Heilung) in Anspruch zu nehmen.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon





DS Sprengt Stellungen aus der Luft (oben) und holt Flieger vom Himmel.



DS DS in Hochform: Detaillierte Grafiken sausen ohne störende Ruckler über den Bildschirm. Die Sprachausgabe ist kristallklar, wurde aber nicht ins Deutsche übersetzt.

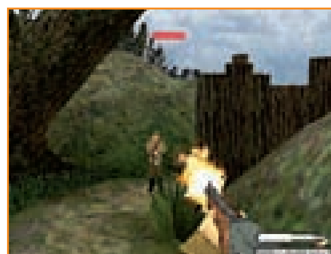
World at War
Call of Duty

Action >> Ego-Shooter

Nach dem modernen Setting von "Call of Duty 4" wendet sich die beliebte Shooter-Reihe nun wieder dem Zweiten Weltkrieg zu. Schlüpft in "World at War" abwechselnd in die Haut von US-Amerikanern, Russen und Briten, um den bösen Japanern und Deutschen Saures zu geben. Die Rollen sind klar verteilt und wer sich daran nicht stößt, erlebt einen rundum fordernden Handheld-Krieg. Um dem angestaubten Thema frisches Leben einzuhauchen, spielt Ihr nicht die tausendste Landung in der Normandie nach, sondern schießt Euch im Pazifikraum auf grünen Inseln und erdfarbenen Gebirgslandschaften nach Japan durch. In weiteren Levels rückt Ihr auf russischer Seite von Stalingrad Richtung Berlin vor – in diesen Abschnitten dominieren die Grautöne.

Eine Karte auf dem Touchscreen weist den Weg zu Feinden, Kameraden und den nächsten Missionszielen. Die sind durchweg vielseitig: Säubert gegnerische Basen, zerstört Artilleriegeschütze und bestreitet diverse Minispiele. So entschärft Ihr in mehreren Schritten Landminen oder setzt Funksprüche mit Morsezeichen ab. An vorgegebenen Stellen befehlt Ihr Luftangriffe, besetzt MG-Stellungen und schaltet per Mörser entfernte Ziele aus. Wenn Ihr Euch nicht gerade durch Gebirge, Bunkeranlagen oder Wälder kämpft, bringt Ihr Euren Feinden den Tod von oben. An Bord eines britischen Flugzeuges bombardiert Ihr Panzerkonvois, zerstört Gebäude und wechselt mehrmals zum Bord-MG, um angreifende Flugzeuge vom Himmel zu fegen. Die Bombardier-Einlage sorgt zwar für willkommene Abwechslung, spielt sich aber zäher als der Rest.

An der bewährten Steuerung des Vorgängers wurde kaum etwas geändert (siehe DS-Faktor). Die auffälligste Neuerung betrifft Zielen über Kimme und Korn: Statt eines Doppelklicks auf den Touchscreen genügt nun das Antippen eines schmalen Streifens am oberen Bildrand. Das funktioniert einwandfrei, bringt aber einen Nachteil mit: Ihr könnt Euch für einen kurzen Augenblick nicht umsehen, während Ihr den Streifen antippt. Das kann in heiklen Momenten schnell zum Bildschirmtod führen, vor allem im Mehrspieler-Modus. Obwohl dort nur vier Spieler pro Match antreten, sorgen die Scharmützel mit sechs Modi und elf Karten für vergnügliche Stunden. Solo-Spieler versuchen sich an zusätzlichen Herausforderungen: Besiegt innerhalb eines Zeitlimits eine vorgegebene Gegnerzahl und schaltet weitere Aufgaben frei. *mh*





DS-Faktor

Tastatur/Maus-Gefühl für den DS: Während Ihr Euch mit dem Steuerkreuz bewegt und per Schultertaste schießt, wird mit dem Stylus gezielt. Um über Kimme und Korn zu blicken, tippt Ihr einen Streifen am oberen Rand des Touchscreens an. Die Action findet auf dem oberen Display statt, unten prüft Ihr die Karte, wechselt Waffen und Granaten, ladet nach, springt über Hindernisse und löst Minispiele. Das Mikrofon wird (typisch) nicht genutzt.

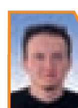
Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		



Philip Ulc – 8 von 10

"Weltkriegs-Shooter ohne Ballast"

Der Pazifikkrieg tobt auch auf dem DS – und zwar erstaunlich flüssig und gut spielbar. Die gelungene Steuerung mit Stylus und Touchscreen erinnert mich an die Mausmanöver am PC; das Ergebnis ist eine flotte und unkomplizierte Ballerei. Der Schwierigkeitsgrad geriet fordernd und verlangt selbst Profis Können ab. Leider ist die Toleranzschwelle zwischen Überleben und Ableben schmal. Unnötig oft beiße ich ins digitale Gras, weil mein Alter Ego nur wenige Treffer wegsteckt. Minispiele sorgen für Auflockerung: Klemmt Euch hinter Bordgeschütze oder entschärft Landminen.



Michael Herde – 6 von 10

"Gutes Spiel mit vielen kleinen Nervereien"

Spiele ich mit einem russischen Soldaten, wirkt alles grau, ansonsten dominiert grünbraun. Selbst auf dem DS Lite ist mir das Spiel die meiste Zeit zu dunkel. Das alles mag authentisch sein, sorgt aber für Übersichtsprobleme, da ich im Eifer des Gefechts Feinde übersehe. Dann orte ich sie über Mündungsfeuer und Karte, ehe ich umständlich die Zielperspektive wechsle. Außerdem stört mich, dass ich erst unsichtbare Linien überqueren muss, um das Spiel voranzutreiben. Dann tauchen Gegner aus dem Nichts auf und ballern los. Letzte Meckerei: Die Flugsequenz ist gut gemeint, spielt sich aber extrem zäh und nervt mit nicht ortbarem Artilleriefeuer. Davon abgesehen werdet Ihr gut unterhalten, der Vorgänger gefällt mir aber besser.

Schwierigkeit	>> mittel bis schwer
Entwickler	>> N-Space, USA
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Medal of Honor Heroes 2** (70 von 100 in Ausgabe 11)
DS	**Call of Duty 4: Modern Warfare** (75 von 100 in Ausgabe 10)

Call of Duty: World at War

Pro
- saubere Grafik mit tollen Effekten
- glasklare Sprachausgabe (Englisch)
- fordernde Minispiele
- präzise Steuerung...

Contra
- ...die beim Zielen umständlich ist
- Schusswechsel teils monoton

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul für alle

Grafik: 7 von 10

Sound: 8 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

Steckt die Nazis in die Tasche: Der 2. Weltkrieg für unterwegs spielt sich souverän und macht eine gute Figur.

Star Wars
The Clone Wars

Action >> Third-Person-Shooter



Tippt den Gegner mit dem Stylus an, um ihn mit Angriffen einzudecken.

Vor langer Zeit in einer weit entfernten DS-Galaxis: Die Comic-Variante des "Star Wars"-Universums startet zu einer Nintendo-exklusiven Episode. Dazu schlüpft Ihr in die Rolle eines von sechs Jedi-Rittern – darunter bekannte Gesichter wie Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi und Mace Windu.

Dabei begleitet Euch ein weiterer Recke (der Untertitel "Die Jedi-Allianz" verrät's), der Euch im Verlauf des gespielten Kapitels zur Seite steht. Mittels Stylus-Steuerung besucht Ihr linear angelegte Raumschiffe, Tempelanlagen oder Fabriken und bekämpft die bösen Machenschaften von General Grievous und seinen Separatisten. Schnell müsst Ihr Euch gegen Droiden und Bossgegner wie Graf Dooku oder wild gewordene Laseranlagen wehren. Nebenbei knackt Ihr elektronische Schlösser, indem Ihr die korrekten Codesymbole zuordnet. Simple Schalterrätsel, Tauchpassagen und das Aufschweißen von Türen lockern das Geschehen auf. Nach jedem Kapitel schaltet Ihr 3D-Modelle und Konzeptgrafiken frei. *ts*

DS-Faktor

Gesteuert wird komplett mit dem Stylus – gebt einfach die Richtung an, in die Euer Held laufen soll. Tippt auf Feinde, um diese anzugreifen. In den gelegentlichen Action-Einlagen zeichnet Ihr mit dem Stift flugs vorgegebene Formen nach. Alles spielt sich auf dem unteren Bildschirm ab – oben gibt's nur Statistiken.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> einfach	
Entwickler	>> LucasArts, USA
Hersteller	>> LucasArts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen

PSP	**Star Wars: The Force Unleashed** (72 von 100 in Ausgabe 13)
DS	**Star Wars: The Force Unleashed** (60 von 100 in Ausgabe 13)



Star Wars: The Clone Wars

Pro
+ gute Touchscreen-Steuerung
+ pompöse Inszenierung...

Contra
- ...der es an überzeugenden Sprechern mangelt
- eingeschränkte Kamerasicht
- spielerisch mau

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

56 von 100 SPIELSPASS

Müdes SciFi-Abenteuer, das stimmig präsentiert wird, aber schnell zum Langweiler verkommt.

Thomas Stuchlik – 5 von 10

"Viel mehr Schein als mächtiges Sein"

Gerade als "Star Wars"-Fan bin ich von der opulenten Präsentation (Sprachausgabe, Zwischensequenzen und Soundtrack) wirklich beeindruckt. Leider kann das eigentliche Spiel nicht mithalten. So durchstreift Ihr zwar eine aufwändige Levelarchitektur (die teils etwas pixelig daherkommt). Allerdings gleichen sich die Spielsituationen: Laufen, Kämpfen, Schalter drücken – viel mehr ist nicht. Die verkrampften Sprecher avancieren dabei oft zur Lachnummer. So verkommt der Titel zur uninspirierten Massenware.

007
Ein Quantum Trost

Action >> Third-Person-Shooter



Im Nahkampf gebt Ihr via Stylus Bonds Schlagrichtung vor (gelbe Linie), blockt und führt mit einer Kreisbewegung Würfe aus.

Im Kino hat James Bond die bösen Buben bereits mit ordentlich Wumms erledigt. In der DS-Umsetzung muss er erst ins Trainingslager und sich mit den eigenwilligen Kontrollen auseinandersetzen. Gesteuert wird in der Third-Person-Ballerei mit dem Stylus: Haltet den DS wie ein Buch und tippt ein Stück von Bond entfernt auf den Boden – er folgt Euch wie Link in "Zelda: Phantom Hourglass".

In Kämpfen benutzt Ihr Schusswaffen oder die Fäuste. Allerdings müsst Ihr die Wummen im Menü erst umständlich mit drei Klicks ausrüsten, bevor Ihr sie via Aktionstaste auf die Feinde richten könnt. Nahkampfmanöver erfordern senkrechte, waagerechte oder kreisförmige Stylus-Striche. Durch ergatterte Punkte verbessert Ihr nach einem Einsatz Bonds Fähigkeiten. *os*

DS-Faktor

Wie bei "Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging" haltet Ihr den DS hochkant wie ein Buch, Linkshänder spiegeln in den Optionen die Darstellung. Via Touchscreen steuert Ihr nahezu alle Aktionen – lediglich das Zielen mit einer Waffe und das Ansetzen eines Nahkampfes erfordern den Druck auf eine Aktionstaste. Das Mikro wird nicht benutzt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Vicarious Visions, USA
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 12

Alternativen

PSP	**Syphon Filter: Dark Mirror** (85 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Ninja Gaiden: Dragon Sword** (83 von 100 in Ausgabe 12)



007: Ein Quantum Trost

Pro
+ offizielle Filmlizenz
+ ordentliche Präsentation

Contra
- hakelige, umständliche Bedienung
- eintöniger Spielverlauf bestehend aus Prügeln und Schießen
- dumme Gegner

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

41 von 100 SPIELSPASS

Langatmig, frustrierend, hakelig: Bonds Hosentaschen-Abenteuer fehlt es an Abwechslung und Esprit.

Oliver Schultes – 4 von 10

"Ernüchtert, nicht gerührt"

So professionell inszeniert der Film, so langweilig und undurchdacht das DS-Spiel. Die Kontrollen nerven mit umständlichem Menü-Geklicke, die Kämpfe gerieten statisch. Mit entsprechend Übung gehen Aktionen zwar ordentlich von der Hand, davor sterbt Ihr aber tausend – oftmals unfaire – Tode. Beim Spielablauf herrscht von Beginn an Tristesse: Schlüssel suchen und auf tumbe Gegner feuern (sie bleiben meist auf der Stelle stehen und ballern) als tägliches Agenten-Brot ist mir zu wenig.



"Magician Lord" war ein Start-Titel der Neo-Geo-Heimkonsole: Die Grafik ist heute nicht mehr taufrisch, der Schwierigkeitsgrad aber so knackig wie eh und je.



Hier wurde Geschichte geschrieben: Spielerisch ist "The King of Fighters '94" leicht angestaubt, im Vergleich mit Prügel-Zeitgenossen hat es sich aber gut gehalten.

SNK Arcade Classics Vol. 1

Action >> Spielesammlung



Nicht jeder Handheld-Besitzer ist ein Hardcore-Zocker, der seine halbe Jugend in der Spielhalle verbracht hat. Doch was tun, wenn die *Mobile-Gamer*-Redakteure ständig alte Klassiker von Capcom, Konami, Sega, Taito oder SNK zitieren? Die Antwort ist ganz einfach: Bringt Euer Spielewissen mit Hilfe von Retro-Collections auf Vordermann.

Während die vier erstgenannten Hersteller bereits Klassiker-Sammlungen für PSP oder DS auf dem Markt haben, zieht 2D- und Prügelspezialist SNK endlich nach. Auf der "SNK Arcade Classics Vol. 1"-UMD finden sich 16 Klassiker, die den Geist der 90er-Jahre in sich tragen. Sämtliche Spiele sind originalgetreue Emulationen von Spielhallen-Automaten, können im klassischen Pixelformat, in einer 16:9- oder 4:3-Ansicht gezockt werden und verfügen neuerdings über eine Speicherfunktion.

Wem der Name SNK (kurz für Shin Nihon Kikaku, zu Deutsch neues, japanisches Projekt) nichts sagt, der wird bei Namen wie "The King of Fighters" oder "Metal Slug" hellhörig. Lange galt SNK als König der 2D-Spiele, die Detailverliebtheit und Grafikpracht seiner Spiele ist bis heute unerreicht. Zwar sind alle Spiele der Collection für SNKs Heimkonsole – das Neo-Geo AES – erhältlich, die Sammlerpreise für die seltenen Module überschreiten jedoch schon mal die 100-Euro-Grenze. Ihr dagegen bekommt für schlappe 30 Euro einen ganzen Satz großer Spiele: Kreuzt beim hübschen "Samurai Shodown" die Klingen, mutiert im actiongeladenen "Shock Troopers" zum Pixel-Rambo, verkloppt als "Top Hunter" lustige Schurken, erobert beim höllisch schweren "Last Resort" den Weltraum oder holt im kultigen "Super Sidekicks 3" die 2D-Fußball-WM. Zwar kranken etliche Titel spielerisch unter Alterserscheinungen, der historische Wert von Serienbegründern wie "Fatal Fury" oder "The King of Fighters '94" ist aber unbestritten. *ms*

Martin Gaksch – 7 von 10

"Viel Retro, wenige Meilensteine"

Matthias' Leidenschaft für SNK teile ich nicht, aber ich erkenne die Vielfalt und die kompetente technische Umsetzung an. Mein Highlight ist "Last Resort", dann noch "Top Hunter" und "Metal Slug" – die ganzen Beat'em-Ups nehme ich relativ emotionslos zur Kenntnis. Dumm nur, dass Shoot'em-Ups auf der PSP schwer zu spielen sind; richtig glücklich werde ich weder mit der Steuerscheibe (ungenau) noch mit den Richtungstasten (diagonal schwierig).

Matthias Schmid – 9 von 10

"SNK – für immer wirst du meine große Liebe sein"

Hier steckt das gewisse Etwas, die Liebe zum Videospiel in jedem Pixel. Für nicht mal zwei Euro pro Spiel erhaltet Ihr einen tollen Überblick über SNKs Arcade-Hits – egal ob Beat'em-Up, Action-Fest oder Sportspiel, hier ist für jeden Retrofan was dabei. Während ich mit der Emulation der Klassiker zufrieden bin, treiben mich die elendig langen Ladezeiten fast in den Wahnsinn – das zeugt von schlampiger Programmierung. Leider sind die spielerisch (viel) besseren Nachfolger von Kultserien wie "Fatal Fury", "Metal Slug" oder "The King of Fighters" nicht mit dabei. Auch andere Neo-Geo-Klassiker wie "Pulstar" und "NAM 1975" oder freakige Perlen à la "Waku Waku 7" oder "Twinkle Star Sprites" glänzen durch Abwesenheit – Luft nach oben für "Vol. 2" besteht also auf jeden Fall.

Das steckt drin: 16 Arcade-Games der Jahre 1991-97

Action: King of the Monsters, Last Resort, Metal Slug, Shock Troopers, Art of Fighting, Burning Fight, Fatal Fury, Samurai Shodown, Sengoku, The King of Fighters '94, World Heroes
Reaktion: Magician Lord, Top Hunter
Sport: Baseball Stars 2, Neo Turf Masters, Super Sidekicks 3



Zockt Ihr im 4:3-Modus, werden links und rechts schwarze Balken eingeblendet. Den Spaß an einer klassischen Partie "Neo Turf Masters" mindert das aber nicht.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> SNK Playmore, Japan
Hersteller	>> SNK Playmore
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Sega Mega Drive Collection** (85 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**Konami Arcade Classics** (74 von 100 in Ausgabe 9)

SNK Arcade Classics Vol. 1

Pro
- einige echte Spielspaßhits
- teils wunderschöne 2D-Optiken
- durchdachte Genre- und Spielwahl
- tadellos emuliert

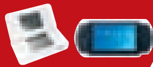
Contra
- lange Ladezeiten
- viele bessere Nachfolger fehlen

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10



80 von 100 – SPIELSPASS

SNK steht für Qualität: feine Retrosammlung mit hohem Nostalgiefaktor und sinniger Spieleauswahl.





PSP Zu zweit geht's besser: Fast alle Situationen meistert Crash leichter, wenn er einen Mutanten kontrolliert. Diesmal dürft Ihr ein Reserveexemplar in die Tasche stecken, was ihren Einsatz ein klein wenig taktischer gestaltet.

Crash – Herrscher der Mutanten

Reaktion >> Jump'n'Run

Das Leben im Bandicoot-Land könnte so schön sein, wäre da nicht Neo Cortex. Der verrückte Wissenschaftler hat schon wieder einen Plan ausgeheckt, wie er Crash und seine Freunde überlisten will. Zum Glück bekommt der haarige Held das rechtzeitig mit und stürmt los, um dem Schurken das Handwerk zu legen. Als "Herrscher der Mutanten" macht Crash fast das Gleiche wie beim letztjährigen Vorgänger: Trefft Ihr auf große Gegner, könnt Ihr diese betäuben und auf Knopfdruck kontrollieren. Dann habt Ihr Zugriff auf deren Spezialkräfte, die vielfältig ausfallen. Ein dicker Brocken haut besonders kräftig zu, einer beherrscht Telekinese und bewegt entfernte Objekte, ein anderer rollt sich zusammen und kugelt Euch über wacklige und enge Wege. Das Neue daran: Jetzt könnt Ihr einen Koloss wortwörtlich in Eure Tasche stecken und jederzeit wieder aktivieren.

Auf der PSP erkundet Ihr diesmal etwas freier die Umwelt, bei seinem DS-Ausflug hält sich Crash strikt an klassische Genreregeln und läuft durch kurze Abschnitte. Dazu kommt ein exklusives Minispiel-Trio, bei dem Ihr z.B. herabfallende Äpfel aufklaubt oder einen 3D-Hinderniskurs schadlos absolviert. Habt Ihr einen zweiten Bandicoot-Liebhaber zur Hand, könnt Ihr Euch per WiFi-Verbindung in Duellen darum streiten, wer der größere Crash-Fan ist. *us*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Radical, Kanada
Hersteller	>> Sierra
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen	
PSP	**Daxter** (86 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**Sonic Rush Adventure** (87 von 100 in Ausgabe 9)



Crash: Herrscher der Mutanten (PSP)

Pro	+ Cartoon-Optik sieht gut aus + Einsatz verschiedener Fähigkeiten + Speichern übernommener Tiere
Contra	- kein Mehrspieler-Modus - viele nervige Wegwiederholungen - Abwechslung hält sich in Grenzen

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 5 von 10

61 von 100 SPIELSPASS

Unspektakuläre Hüpfspiel-Fortsetzung, die ein paar Verbesserungen, aber auch nervige Nachteile mitbringt.

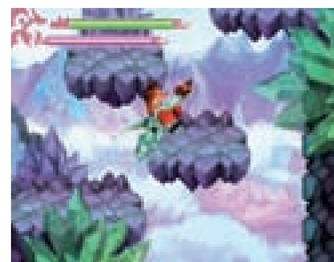
Crash: Herrscher der Mutanten (DS)

Pro	+ klare Grafik + kurzweilige Minispiele
Contra	- Levelaufbau langweilig - Kollisionsabfrage schwammig - Bosskämpfe nervig - hat nur noch wenig Charme

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

56 von 100 SPIELSPASS

Vom 3D-Hüpfer zum eingefahrenen Seitwärts-Jump'n'Run – der DS-Crash kommt arg altbacken daher.



DS Auf dem DS gibt es deutlich mehr klassische Hüpf-Passagen.

Ulrich Steppberger 6 von 10

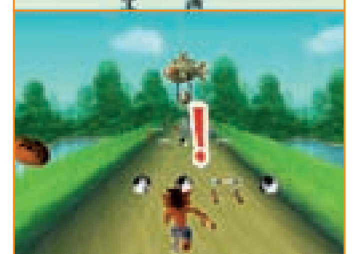
"Launige Mutantenjagd oder Spielspaß-Crash?"

Schade, was der Beutelratte dieses Jahr widerfährt: "Crash of the Titans" war ein vielversprechender Neuanfang, "Herrscher der Mutanten" geriet aber zum Rückschritt. Die Grundidee des Vorgängers wurde übernommen und durch die 'Speicherfunktion' vernünftig erweitert, doch der Rest geriet schwächer als zuvor. Eine quasi-offene Welt auf der PSP ist ja nett, aber wieso muss man so viele öde Wegwiederholungen einbauen? Zumal die Kamera oft nicht ideal positioniert ist und die Orientierung beim Rückweg erschwert. Alles wirkt etwas lustlos und uninspiriert, wenn auch handwerklich solide. Richtig enttäuscht bin ich von der DS-Fassung, die zur altbackenen seitlichen Hüpferei mutierte und prompt in 08/15-Regionen abrutscht – schade.



DS Die aggressiven Bosse sind ohne Mutantenhilfe kaum zu schaffen.





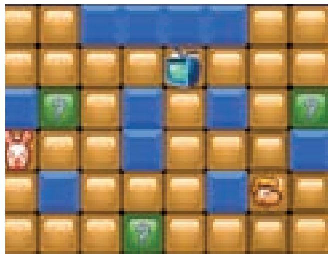
DS-Faktor

Während seines Abenteuerausflugs steuert Ihr Crash oben ganz traditionell, der Touchscreen wird lediglich per Daumendruck zum Aktivieren der Mutanten genutzt. Den Stylus könnt Ihr stecken lassen, außer Ihr startet ins Minispiel-Trio. Dort bewegt Ihr den Bandicoot ausschließlich mit dem Griffel, was allerdings nicht gerade exakt klappt: Oft reagiert Euer Held nur verzögert auf Befehle. Das Mikrofon bleibt – ganz wie Crash – stumm.

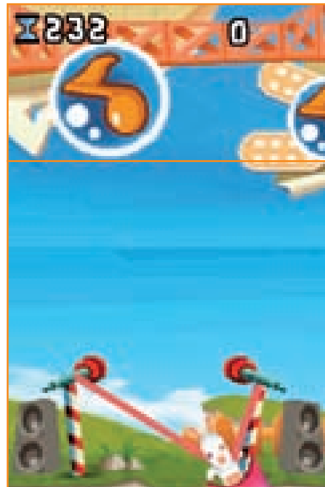
Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Rayman Raving Rabbids: TV Party

Reaktion >> Geschicklichkeit



Ist Rayman zu langsam, beamt der Hase den TV ans andere Feld-Ende.



Vor den Rabbids hat man keine Ruhe: Die Hasen treiben nun im Fernsehen ihr Unwesen – Rayman darf sie dort wieder heraustreiben, indem er auf einem Spielbrett vor dem verhassten Widersacher das TV-Feld erreicht.

Damit Rayman pro Zug möglichst weit gehen kann, muss er eines von zahlreichen Minispielen absolvieren, die mit der Zeit verfügbar werden und jedes TV-Klischee auf die Schippe nehmen. Via Stylus schleudert Ihr Hasen durch die Luft, justiert die Antenne für ein gutes Fernsehbild oder verpasst den Langohren die passende Frisur. Je nach Erfolg wird nun ein bis vier Felder weit gezogen. Hat Rayman den Fernseher von Rabbids befreit, geht eine neue Runde mit zusätzlichen Fernsehsendern (und mehr Rabbids im TV) los. Gesellige Rabbid-Freunde vergnügen sich im Zweispieler-Modus, der auch Game-Sharing unterstützt – leider nur mit wenigen Minispielen.

DS-Faktor

Ohne Touchscreen und Stylus geht bei "Rayman Raving Rabbids: TV Party" gar nichts. Auf dem Spielbrett bewegt Ihr Rayman, in den vielen Minispielen zieht Ihr Schleudern an, meistert Musikspiele, und klopft Böden nach Hohlstellen ab. Oft kommt der Dualscreen und manchmal sogar das Mikrofon zum Einsatz.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Ubisoft Casablanca
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 35 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK: frei

Alternativen

PSP	**Hot Pixel** (68 von 100 in Ausgabe 9)
DS	**The Rub Rabbits** (80 von 100 in Ausgabe 3)



Rayman Raving Rabbids: TV Party

Pro
- witzige Inszenierung
- 45 abwechslungsreiche Minispiele
- durchdachte Stylus-Unterstützung

Contra
- eintönige Brettspiel-Oberfläche
- Vorgänger sehr ähnlich

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 2, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

73 von 100 – SPIELSPASS

Abgedrehte Minispielsammlung mit den Ulk-Hasen. Gute Reaktionskost für zwischendurch, auf Dauer monoton.

Marcus Grüner – 6 von 10

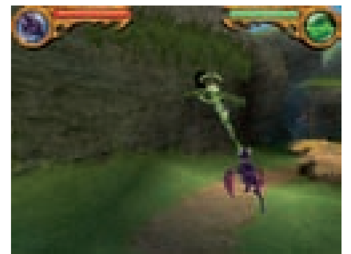
„So macht Fernsehen (Spiel-) Spaß!"

Wer den Vorgänger "Rayman Raving Rabbids 2" bereits kennt, findet hier nicht viele Neuerungen – einzig das TV-Setting mit seinen Seitenhieben bringt Würze in die Sammlung obskurer Stylus-Spielchen. Rabbids-Unkundige freuen sich über den Humor und den Umfang. Nach kurzer Zeit seid Ihr aber ernüchtert, da das Brettspiel-Konzept des Abenteuer-Modus langwierig und monoton gerät. Zu zweit macht es ein paar Runden Spaß, doch nach einmaligem Ausprobieren aller Spiele ist auch hier Schicht im Hasenstall.

Dawn of the Dragon
The Legend of Spyro

Reaktion >> Jump'n Run





Spyros Feuerhauch hilft gegen den resistenten Bogenschützen nicht viel (links). In den separaten Flugpassagen zielt Ihr via Stylus auf die Gegner (rechts).

So ändern sich die Zeiten: Waren Spyro und die finstere Cynder einst Todfeinde, stehen sie nun auf derselben Seite und müssen zusammenarbeiten, um Dark Master von seinen Herrschaftsplänen über das Drachenreich abzubringen.

In bewährter Jump'n-Run-Manier steuert Ihr einen der Helden-Drachen unter anderem durch dunkle Katakomben, die Drachenstadt und den Zauberwald. Auf Knopfdruck wechselt Ihr zwischen den Partnern und macht von ihren Element-Kräften Gebrauch. So bringt Ihr feuerfeste Gegner mit Cynders Giftattacke zur Strecke oder öffnet mit ihrer Furcht-Fähigkeit kristallene Tore. Der Wechsel hilft auch bei schwierigen Kämpfen: Ist Spyros Lebensenergie knapp, springt die taufrische Cynder ein; Der pausierende Drache erholt sich stets im Hintergrund. Mit Erfahrungskristallen baut Ihr die Element-Attacken beliebig aus.

Aufgelockert wird der Hüpftrip durch Flug-Abschnitte mit Bossgegner-Duellen: navigiert Spyro mit dem Steuerkreuz durch enge Korridore und heizt dem Feindvolk mit dem Stylus ein.

DS-Faktor

Von den spezifischen DS-Features macht "Dawn of the Dragon" wenig bis gar keinen Gebrauch; der obere Bildschirm zeigt die Werte der Elemente, den nicht aktiven Drachen sowie aktuelle Gegner. Einzig die Zwischensequenzen beanspruchen den Platz für Illustrationen. Der Stylus bleibt abseits der Flugpassagen ungenutzt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Tantalus, Australien
Hersteller	>> Sierra
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK: 6

Alternativen

PSP	**Daxter** (86 von 100 in Ausgabe 4)
DS	**New Super Mario Bros.** (92 von 100 in Ausgabe 5)



Spyro: Dawn of the Dragon

Pro
- Wechsel zwischen den Drachen
- mehr Elemente verfügbar

Contra
- träge Steuerung
- kaum Rücksetzpunkte
- langweilige Flugsequenzen
- eintöniges Leveldesign

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

54 von 100 – SPIELSPASS

Niedliche Hüpfkost mit wechselbaren Drachen; wird dank ungenauer Steuerung schnell frustrierend.

Marcus Grüner – 5 von 10

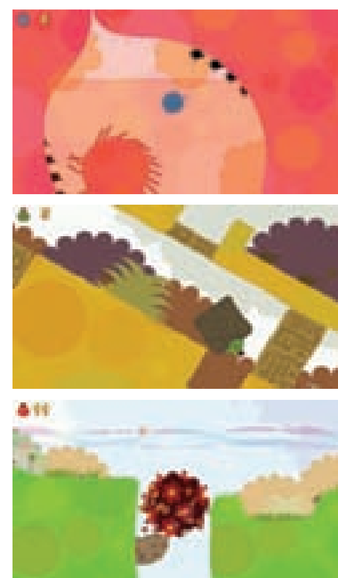
„Das geht auf keine Drachenhaut!"

In den Händen von Tantalus verkommt Spyro zum Pflegefall. Was nützen mir der Ausbau von Fähigkeiten und der Wechsel zwischen den Drachen, wenn dies im Spiel kaum beansprucht wird? Ebenso regen mich mangelnde Rücksetzpunkte, eine zähe Kamera und die unausgereifte Steuerung auf. Will ich Spyro wenden, um Gegner in meinem Rücken zu attackieren, darf ich keinen weiteren Button drücken – sonst schaut der Drache weiterhin in die falsche Richtung. Schade um den Partnerwechsel und die neuen Elemente.





PSP Als wackerer LocoRoco kennt Ihr keine Scheu: Viele Kreaturen wollen Euch an den runden Leib, dieser Affe ist dagegen ein passives Hindernis – rempelt ihn mehrfach an, damit er die Liane frei gibt und Ihr Euch zu höheren Stellen schwingen könnt.



PSP Dazugelernt: Die LocoRocos können jetzt tauchen und verschiedene Objekte pilotieren.

LocoRoco 2

Reaktion >> Geschicklichkeit

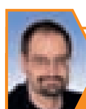




Vor zwei Jahren startete Sony den ersten Versuch, Nintendos Vorherrschaft bei den Gelegenheitsspielern zumindest etwas anzukratzen. Als wichtigstes Werkzeug wurde der kunterbunte Geschicklichkeitsspaß "LocoRoco" auserkoren, der vielversprechende Zutaten besaß: sympathische und massentaugliche Niedlich-Charaktere, schnell begriffenes und unkompliziertes Spielprinzip sowie einfache Handhabung. Ganz aufgegangen ist der Plan allerdings nicht, denn die charmanten Kullerblobs eroberten zwar einige Sympathien, der große kommerzielle Durchbruch blieb ihnen jedoch versagt. Nach einem wenig erfolgreichen Abstecher auf die PS3 (siehe Kasten) nehmen die freundlichen Glubschaugen-Kerlchen einen neuen mobilen Anlauf, der zeitlich nicht besser sein könnte – originelle Eigenproduktionen finden sich derzeit auf der PSP schließlich nicht allzu viele.

Alte Bekannte

Am Grundkonzept hat sich nichts geändert: Die schwarzen Moja-Rastazottel wollen ein weiteres Mal die fröhliche LocoRoco-Welt erobern, was Ihr natürlich zu verhindern gedenkt. Also zieht Ihr in rund zwei Dutzend knallbunten Levels los und sammelt Unterstützung. Anfangs seid Ihr stets als einzelner Blob unterwegs, über den Ihr nur begrenzt Kontrolle habt. Ihr steuert das Kerlchen nämlich nicht direkt, sondern beeinflusst seine Laufrichtung, indem Ihr die Planetenoberfläche kippt. Drückt Ihr eine Schultertaste, entsteht ein Gefälle und der LocoRoco kommt ins Rollen. Haltet Ihr beide Tasten, gibt es ein kurzes Beben und Euer Schützling wird in die Luft geschleudert. Damit löst Ihr fast alle Situationen, ein wenig haben die



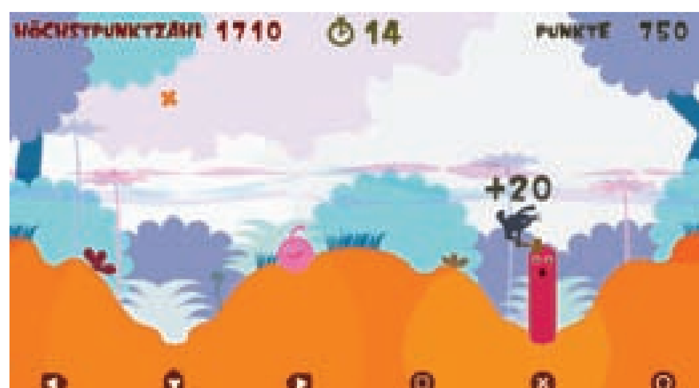
Ulrich Steppberger
9 von 10
"Der Kullerkult ist wieder da"

Eigentlich gebe ich Marcus Recht – "LocoRoco 2" erinnert sehr stark an den Erstling. Ein Wunder ist das nicht, schließlich bleib das Grundprinzip unverändert. Trotzdem haben mich die putzigen Glubscher ein zweites Mal in ihren Bann gezogen: Die Kugelei ist so herzig inszeniert und mit der einfachen Steuerung kommt jeder gleich zurecht. Einen Geistesblitz hatten die Entwickler offensichtlich nicht, aber die vielen kleinen Änderungen schaffen es trotzdem, ein wenig frischen Wind reinzubringen. Egal ob der Ausbau des MuiMui-Hauses, die unterschiedlichen Minispiele oder die Handvoll neue Fähigkeiten der LocoRocos - der Reiz, doch noch ein paar Minuten weiterzuspielen, ist ungebrochen. Und dass die Levels ein Stück anspruchsvoller ausfallen, passt prima zum Gesamtbild.

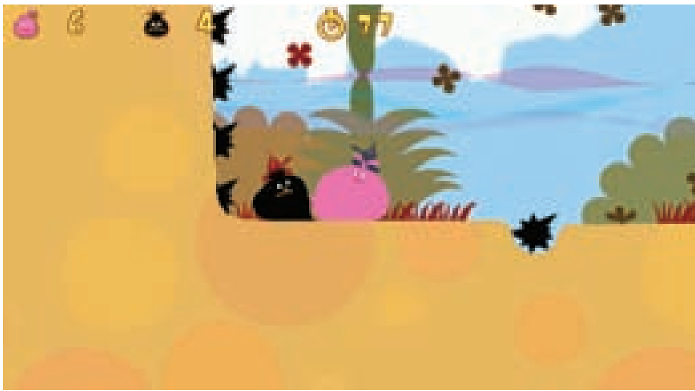


Marcus Grüner
7 von 10
"Etwas mehr hätte es schon sein dürfen"

Das Wiedersehen mit den kleinen putzigen LocoRocos hat mich sehr gefreut. Der legendäre Charme des Vorgängers ist intakt und die simple Spielmechanik wurde nicht durch unnötige Gimmicks verkompliziert. Auf die Musikspielchen hätte ich gerne verzichtet, aber sie stören mich auch nicht. Das Leveldesign ist inspirierter und bietet mehr Abwechslung. Anfänger haben ihren Spaß am einfachen Weg durch die Levels, Forschernaturen dringen bis in die hintersten Winkel vor. Kenner des ersten Teils finden sich schnell zurecht, da Geheimräume, alternative Routen und versteckte Früchte nach dem gleichen Muster platziert sind. "LocoRoco 2" glänzt zwar nicht mit neuen Elementen, dafür mit ideenreichen Schauplätzen - dennoch nutzt sich das Prinzip langsam ab.



PSP Bei den Minispielen geht Ihr auf Punkte- und Objektejagd: Hier kloppt Ihr den knuffigen Würmern nach 'Hau den Maulwurf'-Art auf die Birne.



PSP Ab in die Arena: Beim LocoRoco-Duell geht es darum, den Kontrahenten so oft in die Stacheln zu treiben, bis er alle Kullerer verloren hat.



PSP Musikalische Einlage: An manchen Stellen summt Ihr mit Euren knuffigen Schützlingen auf Knopfdruck bestimmte Notenfolgen nach.

Blobs aber schon dazu gelernt. So dürft Ihr nun in Gewässern auch tauchen oder Euch an einigen aus Wänden hervorstehenden Ästen festbeißen. Zappelt Ihr dann kräftig, kann es gut sein, dass Ihr so ein verstecktes Wesen aufweckt.

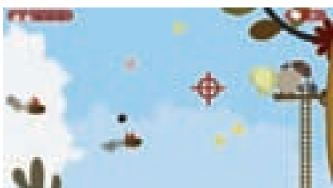
Geheimnisse und verborgene Bereiche spielen erneut eine zentrale Rolle. Eure Hauptaufgabe ist wieder, bis zu 20 Beeren zu finden und zu verspeisen, damit der LocoRoco groß und fett wird – oft müsst Ihr die aber erst aufspüren, was in den neuen Levels spürbar mehr Sucharbeit verlangt. Nicht geändert hat sich dagegen, was Ihr mit einem angewachsenen Kullerer macht: Auf Tastendruck spaltet sich dieser auf, so dass Ihr auch durch engste Stellen kommt.

– Kleine Frischzellenkur –

Das klingt altbekannt, ein paar neue Elemente finden sich aber dennoch in den farbenfrohen Landschaften. Einige Objekte spucken Noten aus oder laden Euch sogar zu einer kurzen Gesangsrunde mit rhythmischen Knopfdruck-Elementen – zur Belohnung winken sonst unerreichbare Boni. Unscheinbare Passagen entpuppen sich als Wegschleusen und einige Bewohner trennen sich von ihren Panzern: In die könnt Ihr schlüpfen und dann durch die Gegend rollen, um eigentlich unzerstörbare Hindernisse zu zerbröseln.

Immer wieder trefft Ihr kleine putzige Männchen – die MuiMuis. Die gab es bereits im Vorgänger, nun habt Ihr aber mehr mit ihnen zu tun. Findet Ihr genug Bauteile, könnt Ihr das große MuiMui-Haus ausbauen und schmücken. Dort zimmert Ihr weitere Räume und Gegenstände zusammen, mit denen sich die Kerlchen dann beschäftigen. Das hat zwar keine direkten Auswirkungen auf Euren Rettungsfeldzug, ist aber ein knuffiges Tamagotchi-Element für Sammlernaturen.

Auch eine Reihe neuer Minispiel-Einlagen wurden Euren LocoRocos auf den runden Leib geschneidert. So dürft Ihr bei einem Wettlauf darauf tippen, welcher Kullerer wohl zuerst ans Ziel kommt, fliegende Angreifer mit einer Kanone abwehren, Würmer mit einem Hämmerchen flott auf den Kopf klopfen oder Euch bei einem Hüpfwettbewerb duellieren. Letzterer taugt sogar für Mehrspieler-Runden, denn via lokaler WLAN-Verbindung treten bis zu vier LocoRoco-Reiter gegeneinander an. *us*

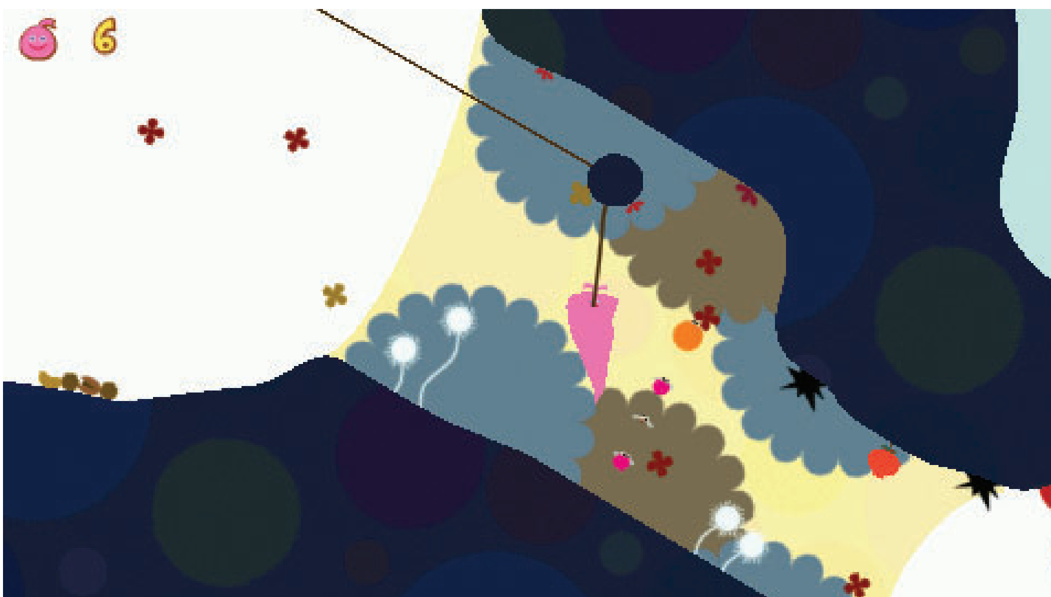


PSP Feuer frei: Angreifende Flieger wehr Ihr mit Kanonenschüssen ab.

Kuller kaputt >> der PS3-Fehltritt

Die knuffigen Blobs haben ihre Heimat auf der PSP und machen sich eher rar – das liegt nicht zuletzt daran, dass ihnen ihr erster Ausflug in ungewohntes Terrain misslungen ist. Auf der PS3 erschien nämlich keine Umsetzung von "LocoRoco", sondern ein als 'interaktiver Screensaver' tituliertes Experiment. Das hört auf den Namen "Cocorecho!" und ist seit Ende 2007 für drei Euro im Playstation Store als Download erhältlich. Dabei kippt Ihr allerdings nicht mehr den ganzen Bildschirm, sondern nur einzelne Teile einer riesigen Landschaft – die Kullerer sollt Ihr hier mit einem Schmetterling anlocken. Das Endresultat geriet konfus, unübersichtlich und deutlich spaßärmer – im Mobilformat rollt es sich eben besser.





PSP Ein echter LocoRoco ist immer in Form, auch wenn er seine kugelrunde Statur verliert: Gelegentlich wechselt Ihr nach Gegnerkontakt die äußere Hülle – aber der herzhafte Biss in ein Transportseil klappt auch, wenn Ihr wie ein Keil ausseht.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Sony, Japan
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**LocoRoco** (90 von 100 in Ausgabe 5)
DS	**Soul Bubbles** (83 von 100 in Ausgabe 12)



LocoRoco 2

Pro	+ grandiose Präsentation + Musik mit Ohrwurm-Garantie + putzige Nebenaufgaben + frische Minispiel-Einlagen + kniffliger als der Vorgänger
Contra	- kaum zündende neue Ideen

Multiplayer: 5 von 10 – 1 bis 4, lokal, eine Disc für alle
Grafik: 8 von 10
Sound: 9 von 10

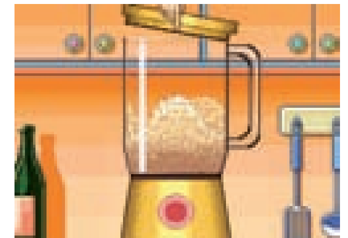
90 von 100

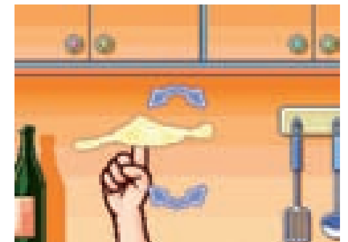
SPIELSPASS

Herzige Geschicklichkeits-Hüpferei mit mächtig viel Charme, allerdings sehr ähnlich zum ersten Teil.

Alle zu Tisch
Cooking Mama 2

Reaktion >> Geschicklichkeit



DS Als Handheld-Koch braucht Ihr ein sicheres Stylus-Händchen, um etwa Fische zu entschuppen oder Teigboden schwungvoll zu rotieren.

Die freundliche Kulleraugen-Köchin ist zurück und hat eine ganze Menge neue Rezepte im Gepäck. 80 Mahlzeiten aus aller Herren Länder bereitet Ihr diesmal am DS zu. Wie gehabt wird per Stylus geschnitten, gerührt, gemischt, gehackt, geknetet und noch viel mehr – jede Speise ist in mehrere Einzelschritte unterteilt, die Ihr als Minispiele durchführt.

Neu dazu kommen Herausforderungen, bei denen Ihr alle Teilaufgaben am Stück absolviert und nicht zwischendurch verschnaufen könnt. Kocht Ihr erfolgreich, dürft Ihr Eure Küche personalisieren. Außerdem messt Ihr Euch mit bis zu drei Freunden: Via WiFi geht's darum, wer Arbeitsschritte am schnellsten schafft. *us*

DS-Faktor

Den oberen Bildschirm braucht Ihr nur für vereinzelte Aufgaben, dann ist er aber unverzichtbar. Gekocht wird mit dem Stylus, der bei fast allen Arbeitsschritten exakt abgefragt wird, nur beim Schälen hakt es erneut etwas. Auch das Mikro findet verwendung, wenn Ihr etwa auf heiße Speisen pustet.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Taito, Japan
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	keine erhältlich
DS	Cooking Mama (76 von 100 in Ausgabe 6)

Cooking Mama 2: Alle zu Tisch

Pro
- viele neue Rezepte
- mehr Arbeitsschritte
- motivierende Freischaltboni
- Mehrspieler-Duelle möglich...

Contra
- ...aber nur eingeschränkt
- keine Eigenbau-Speisen mehr

Multiplayer: 6 von 10
1 bis 4: lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 5 von 10

77 von 100
SPIELSPASS

Liebevoll in Minispielaufgaben gekleidetes Geschicklichkeitskochen mit viel Charme und ordentlichem Umfang.


Ulrich Steppberger
8 von 10
"Stetes Kochen macht den Meister"

Viel geändert hat sich zum Vorgänger nicht - aber das ist verkraftbar, war er doch eine der spaßigsten Minispielsammlungen für den DS. Mama hat für ihren zweiten Auftritt etwas dazugelernt und lässt Euch mehr Aufgaben absolvieren, entsprechend fallen die Gerichte abwechslungsreicher aus. Dass es nun eine größere Auswahl freispielbarer Speisen und Gimmicks gibt, tut der fröhlichen Kocherei ebenfalls gut. Auf Dauer macht Ihr trotzdem oft das Gleiche, doch durch die charmante Art kocht man immer wieder gerne.



PSP Hier spielt die Musik: Die "Beats" fliegen als Tastensymbole zum Kreis in der Mitte: Drückt sie im Takt, um den Combobalken (rechts) aufzuladen.


PSP Beißt den Widersacher: Bei "Flow" steuert Ihr einen Wurm, der andere Lebewesen frisst und sich deren Elemente einverleibt.

Playstation Network Collection

Power Pack

Reaktion >> Spielesammlung

Sony packt drei Spiele aus dem Download-Shop auf eine UMD: "Syphon Filter: Combat Ops" ist die Mehrspielervariante des langlebigen Agentenabenteuers und war in Deutschland bisher nicht erhältlich. Bis zu acht Spieler duellieren sich lokal oder online mit 55 Waffen in fünf Spielmodi wie Deathmatch und Sabotage. Außerdem darf man im Missionseditor eigene Einsatzgebiete und Aufgaben in vier Umgebungen erstellen. Teamgespräche erfolgen via Headset oder PSP-3000-Mikro, zudem hat Sony umfangreiche Community-Funktionen wie Userboard und Voting-System eingebaut.

"Beats" nutzt Eure MP3-Sammlung als Hintergrund für ein Rhythmusspiel. Drückt mit dem hoffentlich korrekten Timing Tastenkombinationen, deren Symbole aus allen Richtungen ins Zentrum des Bildschirms schweben – geschickte Spieler schaffen Combos und räumen so jede Menge Boni ab. Eingebaut sind ein Dutzend Musikstücke aus allerlei Sony-Spielen, richtig interessant wird's aber erst mit der eigenen Lieblingsmusik. "Beats" errechnet zu jedem Stück einen eigenen Level und schmückt das rhythmische Reaktionsspektakel mit ausgeflippten Spezialeffekten – bis zu vier Spieler dürfen musizieren.

Die experimentelle Mampferei "Flow" (ursprünglich ein PS3-Download) schließt die Spielsammlung ab. Ihr steuert eine wurmartige Kreatur, die kleinere Artgenossen verspeist und dadurch wächst – dann kann sie es mit größeren Widersachern aufnehmen. Bei jedem Versuch wird sich Euer Schützling ganz nach Eurer Spielweise entwickeln. Das Abenteuer überrascht nicht nur mit der außergewöhnlichen Optik, sondern kommt auch ohne Punkte- und Energiezähler aus. Damit spielt sich „Flow" zwar etwas ziellos, kann aber dank experimenteller Entwicklung einige Zeit faszinieren. Bis zu vier Spieler mischen in der Ursuppe mit. *oe*



PSP In "Syphon Filter: Combat Ops" blickt Ihr Eurem Agenten über die Schulter. Spürt die feindlichen Einsatzkräfte auf oder schnappt ihnen das Missionsziel vor der Nase weg - man darf sogar eigene Missionen planen.

Oliver Ehrle — 7 von 10

"Ein Spiel für jede Stimmung"

Das "Power Pack" bietet reichlich Abwechslung zum kleinen Preis. "Combat Ops" entführt Euch in aufregende Feuergefechte, "Flow" gibt originellen Platz zum Experimentieren und "Beats" heizt Euch mit der eigenen MP3-Musik ordentlich ein. Auf Dauer unterhalten kann Euch das "Power Pack" aber nur im Zusammenspiel mit Freunden, denn keiner der drei Titel besitzt einen Einspieler-Modus, in dem Ihr ein langfristiges Ziel verfolgt. "Beats" und "Flow" legt man für kurze Pausen ein, "Combat Ops" taugt dagegen nur mit mehreren Freunden oder Online-Verbindung richtig. Deshalb lohnt sich der Spielemix vor allem in Absprache mit Kumpels, für Solisten und Online-Muffel ist das "Power Pack" lediglich als Zwischendurch-Einlage sinnvoll.

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Sony, USA
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 18

Alternativen

PSP	**Sega Mega Drive Collection** (86 von 100 in Ausgabe 6)
DS	**keine erhältlich**

PSN Power Pack

Pro
- spielerisch vielseitig
- viele Mehrspieler-Funktionen
- unbegrenzte Level-Vielfalt

Contra
- technisch unspektakulär
- kaum Langzeitmotivation
- liebloses Menüdesign

Multiplayer: 7 von 10 — 1 bis 8, lokal und online, eine Disc pro Spieler

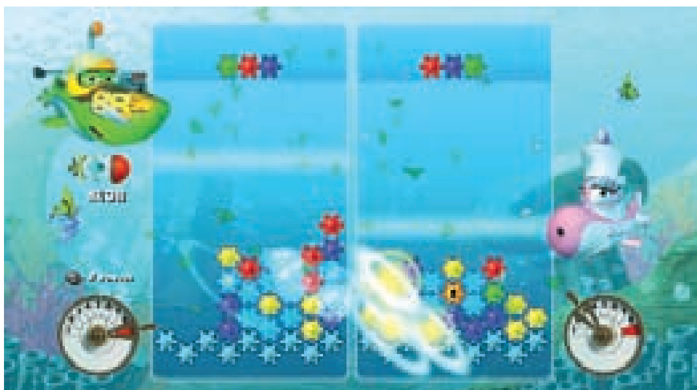
Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10

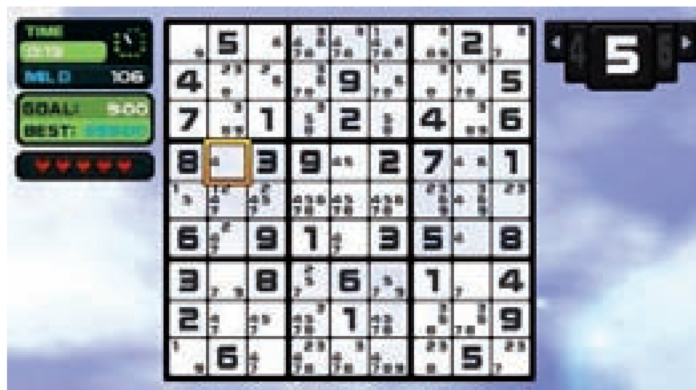
72 von 100 SPIELSPASS

Drei abwechslungsreiche Download-Spiele auf einer UMD, die besonders Mehrspieler-Freunde ansprechen.





PSP Sammlung in der Sammlung: "Go! Puzzle" enthält drei Puzzeleien von der Stange, in denen Ihr Elemente farblich sortiert – mal von oben, mal von der Seite.



PSP "Go! Sudoku" ist ein reines Zahlenspiel: Tragt die Ziffern eins bis neun in den Rastern ein – jede darf pro Zeile, Spalte und Neunerblock nur einmal erscheinen.

Playstation Network Collection
Puzzle Pack

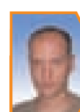
Denken >> Spielesammlung



Mit dem „Puzzle Pack" können Knobelfreunde ihre grauen Zellen in gleich fünf Disziplinen martern. "Go! Puzzle" ist bereits eine eigene Spielesammlung, die drei Rätseleien enthält. Sortiert Blöcke, stapelt Bauklotzwolkenkratzer und reiht Stachelminen unter Wasser auf. Die Bedienung ist unterschiedlich, es geht aber immer ums Sortieren nach Farben – optisch und inhaltlich bringt's nur mäßige Abwechslung. Einen zweiten Spieler dürft Ihr zum lokalen Duell fordern.

Wesentlich putziger ist der kultige Klassiker "Lemmings", in dem die gleichnamigen Tierchen immer der Nase nach marschieren: Damit sie nicht in Todesfallen und Abgründen verenden, erteilt Ihr einzelnen Exemplaren per Klick Aufgaben – etwa graben, eine Treppe bauen oder die Kameraden umleiten. So erreichen die „Lemmings" den Ausgang der über 150 Levels. Im Editor bastelt Ihr eigene Umgebungen und tauscht sie online. Da der Titel schon länger als Einzel-UMD (Test in Ausgabe 3) und im Download-Store erhältlich ist, erwartet Euch ein gigantischer Vorrat verschiedenster Welten.

Das Zahlenrätsel „Go! Sudoku" rundet das Paket ab. Ordnet Ziffern in Kästchen, so dass sie horizontal, vertikal und in ihrem Quadranten nur einmal vorkommen. Knifflig wird die Angelegenheit durch zu Beginn vorgegebene Zahlen, 1.200 Rätsel sind bereits eingebaut. Zusätzlich gibt es eine Download-Funktion für weitere Aufgaben sowie Ad-Hoc-Grübeleien für bis zu vier Spieler. Neulinge werden mit umfangreichem Trainingsmodus sowie Hilfefunktion behutsam in das Zahlenspiel eingeführt. *oe*



Oliver Ehrle
7 von 10
"Spielspaß lässt sich nicht stapeln"

Ergeben vier mittelmäßige Grübeleien und das unverwüstliche "Lemmings" eine Supersammlung? Nein, denn abgesehen von den wuseligen und immer noch spaßigen Tierchen kommt das "Puzzle Pack" recht fade daher: Ob bloße Zahlen, bunte Klötze oder Sternchen, die ewige Sortiererei ist langfristig so abwechslungsreich wie Altglas-Recycling. Auch die optische Präsentation fällt abwechslungsarm aus, gerade "Go! Sudoku" ist trist anzusehen. Habt Ihr "Lemmings" bereits, lohnt sich das "Puzzle Pack" nicht. Andernfalls solltet Ihr Euch das Schnäppchen gönnen.

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Sony, England
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 20 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	Sega Mega Drive Collection (86 von 100 in Ausgabe 6)
DS	Tetris DS (88 von 100 in Ausgabe 4)



PSN Puzzle Pack

Pro	+ "Lemmings" ist dabei + massig Rätselaufgaben + Team-Knobeleien möglich
Contra	– bei vielen Titeln ähnliche Logik – optisch weitgehend unansehnlich – keine Online-Modi

Multiplayer: 5 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 5 von 10
Sound: 6 von 10

79 von 100 SPIELSPASS

Als Knobelspielsammlung eher eine Magermischung, dank des Highlights "Lemmings" aber lohnenswert.

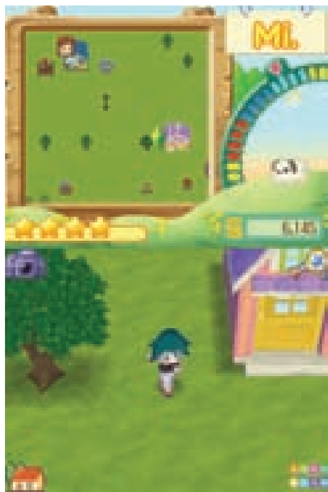


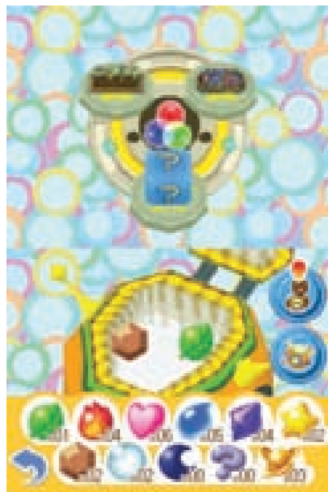
PSP Der Klassiker "Lemmings" ist ein Dauerbrenner unter den Knobelspielen: Per Klick verleiht Ihr den selbstmordgefährdeten Hamstern Talente, die sie und ihre Kameraden – so wollen wir hoffen – zum rettenden Ausgang führen.



MySims Kingdom

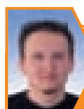
Denken >> Simulation





DS Links: Ein typischer Morgen im Königreich der MySims. Rechts: Der Synthesionator, der aus zwei Essenzen einen Gegenstand zaubertd

Der Überraschungserfolg "MySims" für Nintendos Wii und DS beschert uns nun "MySims Kingdom". Vor allem im Mobilformat hat sich einiges getan: Die Minispiele funktionieren vernünftig, von der Zähigkeit des Spielflusses, die den Vorgänger ausbremste, ist nichts geblieben. Das Spielprinzip orientiert sich nun stärker am Konsolenbruder: Ihr sammelt Essenzen, um Gegenstände zu bauen, die Eure Mit-Sims brauchen – alles mit dem Ziel, der Stadt zu neuem Glanz zu verhelfen. Einige der schrägen Charaktere haben den Sprung vom Wii auf den DS geschafft: Insbesondere der durchgeknallte Wissenschaftler Dr. F versorgt Euch mit seinen technischen Errungenschaften, die immer für Lacher sorgen. *jb*



Michael Herde

8 von 10

"Das Handheld-Königreich macht Freude"

Mit einem zwiespältigen Gefühl startete ich "MySims Kingdom", denn der Vorgänger auf dem DS war für mich eine herbe Enttäuschung. Die Überraschung folgte schnell: Das Spiel macht diesmal so viel Spaß und sieht so knuffig aus, dass ich mich nur schwer davon trennen kann. Viel lieber würde ich etwa für den schreckhaften Polizisten Hugh Geister verjagen, die witzigen Minispiele angehen oder weiter mit dem Synthesionator herumexperimentieren – mein Köngreich lebt.

DS-Faktor

Keine Überraschungen gibt es bei der Bedienung: Während der obere Bildschirm zur Anzeige von nützlichen Informationen genutzt wird, findet die Spielhandlung auf dem Touchscreen statt. Nostalgiker können in der Regel den Stylus stecken lassen und herkömmlich über die Knöpfe steuern, das funktioniert mindestens genauso gut.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
Daumen hoch	Daumen hoch	Daumen runter

Schwierigkeit >> mittel

Entwickler	>> Electronic Arts, USA
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Die Sims 2** (76 von 100 in Ausgabe 3)
DS	**Animal Crossing: Wild World** (87 von 100 in Ausgabe 4)

MySims Kingdom

Pro
- zahlreiche Häuser, Möbel usw.
- liebevolle Charaktergestaltung
- abwechslungsreiche Minispiele
- einzigartiger Humor

Contra
- mühsame Fortbewegung
- wenig soziale Interaktion

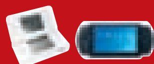
Multiplayer 7 von 10 – 1 bis 3, lokal, ein Modul pro Spieler

Grafik 7 von 10

Sound 8 von 10

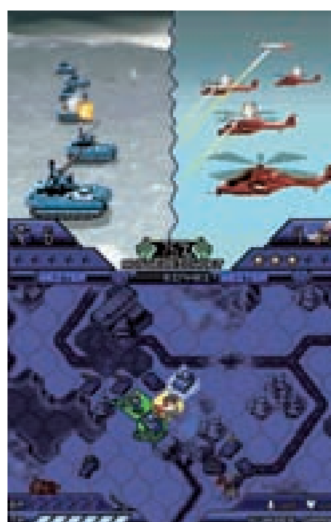
86 von 100 SPIELSPASS

Abwechslungsreiche Aufbausimulation für alle Altersgruppen, versehen mit dem skurrilen "MySims"-Charme.





DS Depots (Gebäude mit Pfeil) sind hart umkämpft. Doch nur die verteidigungsschwache Infanterie kann die wichtigen Nachschubstationen einnehmen.


DS Unten schiebt Ihr Einheiten umher, oben wird gekämpft.

DS-Faktor

Das Spiel steuert Ihr mit Buttons oder Stylus auf dem unteren Bildschirm. Auf dem oberen Screen beobachtet Ihr gegnerische Aktionen. Per R-Taste ruft Ihr hier auch Informationen über Ziele, gewählte Einheiten und aktuelle Machtverteilung ab. Untypisch: Die Karte blendet Ihr per L-Taste auf dem unteren Bildschirm ein.

Dualscreen  Touchscreen  Mikrofon 


Thomas Stuchlik 9 von 10

"Werdet zum mobilen General"

"Endwar" beweist es mal wieder: Handhelds eignen sich vorzüglich für Rundenstrategie. "Advance Wars"-Fans werden mit neuem Futter versorgt, aber auch angehende Taktiker verbringen hier vergnügliche Stunden. Im Laufe der Kampagne solltet Ihr über die Stärken und Schwächen Eurer Einheiten Bescheid wissen. Die korrekte Kampfaufstellung ist ein Muss, denn der Computergegner nutzt jede Nachlässigkeit und bricht schnell durch Eure Barrikaden. Spieltechnisch gibt es keine Unterschiede zwischen den beiden Versionen. Lediglich die Bildschirme werden für Infotafeln anders aufgeteilt.

Tom Clancy's Endwar

Denken >> Runden-Strategie



Der dritte Weltkrieg hat begonnen: USA, Europa und Russland fahren ihre Kriegsmaschinerie auf und kämpfen um die Weltherrschaft. Führt eine der Parteien in drei Kampagnen mit jeweils über 30 Szenarien zum Sieg. Anders als bei den Konsolen-Versionen ist "Endwar" auf Handheld ein Rundenstrategie-Titel im Stil von "Advance Wars".

Hier jedoch agiert Ihr auf einem hexagonalen Feld in zwei Phasen: Bewegen und Aktionen (sprich Angriff). Die Besonderheit: Während Ihr Euch bewegt, ist der Gegner in der Aktionsphase und umgekehrt. Erst bei Rundenende werden Eure Befehle ausgeführt. Die anfangs verwirrende Spiellogik sorgt für faire Duelle und bringt taktische Vorteile. Ihr seht auf dem anderen Bildausschnitt, was der Gegner plant, und könnt reagieren.

Drei Tutorials erklären Euch Schritt für Schritt die Spielmechanik. Ihr kommandiert bis zu 20 verschiedene Einheiten: Neben Bodenvehikeln wie Panzern, Flakgeschützen und Artillerie beharkt Ihr Eure Gegner mit Helikoptern und Bombern. Außerdem stehen Seegefechte mit Kreuzern, U-Booten und Flugzeugträgern an. Im automatisch ablaufenden Kampf gewinnt die bessere Panzerung, Reichweite oder Feuerkraft. Kampferfahrung wiederum verbessert Eure Einheiten. Das vorrangige Ziel bilden Depots, See- oder Flughäfen, die Ihr nur mit Fußtruppen einnehmen könnt. Neben Nachschub finden hier angeschlagene Einheiten Erholung. Nehmt Ihr das gegnerische Hauptquartier ein, habt Ihr den Sieg in der Tasche.

Neben Auszeichnungen erringt Ihr freischaltbare Boni wie neue Karten fürs Einzelspiel. Diese nutzt Ihr auch für Mehrspielerduelle oder Ihr bastelt selbst ein Szenario: Im Editor erstellt Ihr Karten in verschiedenen Größen, legt Landschaften sowie Straßen an. Vor und nach den Scharmützeln erklären Eure Befehlshaber den Kriegsverlauf und verraten Tipps. Die Kampagne führt Euch zu Szenarien um die ganze Welt und verzweigt sich manchmal. Dabei besucht Ihr Städte wie London, Washington oder Paris samt Sehenswürdigkeiten. *ts*

Schwierigkeit >> mittel	
Entwickler	>> Funatics, Deutschland
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Warhammer 40K: Squad Command** (77 von 100 Ausgabe 10)
DS	**Advance Wars: Dark Conflict** (88 von 100 in Ausgabe 11)


Tom Clancy's Endwar (DS)

Pro
- flotte Steuerung
- drei Kriegsparteien spielbar
- zahlreiche Szenarien
- netter Editor

Contra
- manche Einheiten sind optisch kaum zu unterscheiden

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2: lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Kommando marsch! Erobert mit Eurer Pixelarmee in drei Kampagnen die Welt mit kluger Vorgehensweise.


Tom Clancy's Endwar (PSP)

Pro
- abwechslungsreiche Schlachtfelder
- durchdachtes wie altbewährtes Kampfsystem
- dank Breitbild alles im Blick
- gelungene 2D-Optik

Contra
- pixelige Kampfanimationen

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2: lokal, ein Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Ubisofts beeindruckendes Schlachtgetümmel beweist, dass Rundenstrategie noch lange nicht tot ist.



PSP Auf der PSP habt Ihr Einheiteninfos, Ziele und gegnerische Aktionen am rechten Bildrand im Blick – auf dem DS wird der obere Bildschirm dafür genutzt.



PSP Vor malerischer Japan-Kulisse boardet es sich gleich besser. Die Fokusleiste rechts unten im Bild füllt sich, indem Ihr zwischen Skills wie Sliden und Sprungtrick munter wechselt. Bei voller Fokus-Power multipliziert sich die Punktzahl Eurer Aktionen.



PSP Mit den Schultertasten führt Ihr gekonnte Carving-Schwünge aus.



PSP Pflichtkauf: Ohne Spezial-Snowboards schafft Ihr die Aufgaben nicht.

Shaun White Snowboarding

Sport >> Snowboarding

DS-Faktor

Ihr steuert hauptsächlich über den Touchscreen – nur für Grabs und Trickvariationen nutzt Ihr Buttons sowie Steuerkreuz. Fahrt mit dem Stylus nach links oder rechts, entsprechend neigt sich Euer Boarder in die gewünschte Richtung. Um zu springen, zieht Ihr den DS-Stift nach unten und dann schnell nach oben. In der Luft haltet Ihr den Stylus in eine Richtung gedrückt, um Drehungen oder Flips auszuführen. Lasst den Touchpen bei der Landung ruhen.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 

Philip Ulc – 7 von 10

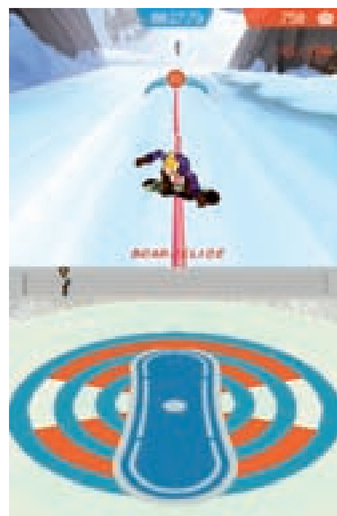
"Fordernde Schneebrett-Action mit massig Tricks"

PSP-Snowboarder erfreuen sich an der gelungenen Optik und der ausgewogenen Tricksteuerung. Besonders im letzten Spieldrittel zieht der Schwierigkeitsgrad jedoch gehörig an und verlangt gutes Timing. Zudem löblich: der Koop-Modus. Auf dem DS dagegen zehrt der schwächere Technik an der bunten Grafik – die Sichtweite ist stark eingeschränkt, der Bildaufbau langsam. Schwerer noch wiegt die vermurkste Trickeingabe, die Euch kaum exakte Manöver erlaubt. Eher zufällig zaubert Ihr wahnwitzige Stunts auf die Piste. Zum Glück sind die Challenges abwechslungsreich: Bei Rennen gegen den Computer, langen Slides über Baumstämme oder Buchstaben-Sammeln klappt die Kontrolle mit dem Stylus ordentlich.

Nach seinem Heimkonsolen-Einstand schnallt sich Snowboard-Profi Shaun White auch auf den Handhelds das Schneebrettle an – allerdings fallen die Mobilumsetzungen wesentlich linearer aus.

Auf der PSP bereist Ihr fünf Berge mit jeweils vier Abfahrten. In der Solokampagne wählt Ihr einen von drei Fahrern (sechs weitere schaltet Ihr frei) und nehmt levelspezifische Herausforderungen an. Im letzten Spieldrittel fordern diese Euer ganzes Geschick, wenn Ihr beispielsweise die Punktevorgaben bei 'Trick', 'Geschwindigkeit' und 'Carving' in einem Durchlauf erfüllen müsst. Erreicht Ihr die Spielvorgaben nicht, belohnt Euch das Programm dennoch. Mit jeder Start-Ziel-Talfahrt erhaltet Ihr Erfahrungspunkte, die Ihr in Fahreigenschaften und Boards investiert. Klasse: Die Pistengaudi spielt Ihr kooperativ mit einem Freund.

In der DS-Fassung meistert Ihr Challenges in zwei Kategorien: Kommt in den Rennen als Erster ins Ziel oder füllt Euer Trickkonto durch waghalsige Stunts. Leider werden die abwechslungsreichen Aufgaben durch die chaotische Steuerung vermiest. Tricksprünge führt Ihr ausschließlich mit dem Touchscreen aus; dumm nur, dass in der kurzen Flugphase kaum präzise Stylus-Kommandos möglich sind. So verkommen akkurate Tricks zur Glückssache. Eine schöne Idee sind selbst gewählte Routen: Entscheidet Euch vor jeder Abfahrt für eine von drei möglichen Kombinationen. Hierbei hilft eine Bergkarte, die Euch zudem mit Informationen über die jeweiligen Strecken versorgt. Die Attribute Eures Boards verbessert Ihr mit Aufklebern, die Ihr in den vier Bergen sammelt. *pu*



DS Balance-Akt: Haltet das Gleichgewicht mit Hilfe des Touchscreens.

Schwierigkeit >> mittel bis hoch	
Entwickler	>> Ubisoft, Kanada
Hersteller	>> Ubisoft
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 6

Alternativen	
PSP	**SSX on Tour** (80 von 100 in Ausgabe 2)
DS	**Snowboard Kids** (61 von 100 in Ausgabe 4)

Shaun White Snowboarding (DS)

Pro	+ umfangreiche Challenges + Shaun White spielbar
Contra	– hektische Tricksteuerung – geringe Sichtweite – nur vier Berge – keine Sprachausgabe

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

60 von 100 SPIELSPASS

Bunte Wintergaudi, die spielerische und technische Mängel aufweist – die Tricksteuerung ist chaotisch.

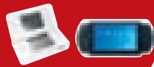
Shaun White Snowboarding (PSP)

Pro	+ hübsche Comicgrafik + kooperativ spielbar + verschiedene Tageszeiten...
Contra	– ...die fest vorgegeben sind – später sehr fordernd – Abfahrten sind linear

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 6 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Linearer und schwerer Snowboard-Spaß, der mit hübscher Optik und ausgewogenem Tricksystem gefällt.





PSP Gefährliche Standards: Gleich haut Spaniens David Villa der DFB-Auswahl einen herrlichen Freistoß ins linke Eck.

FIFA 09

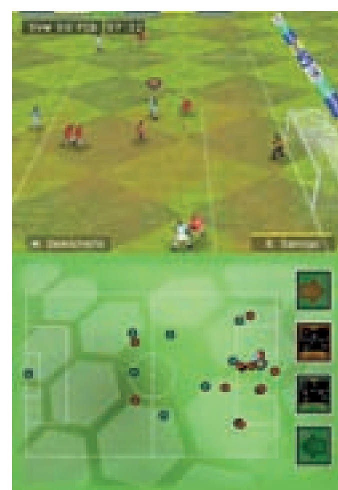
Sport >> Fußball



Auch dieses Jahr schickt Electronic Arts seine virtuellen Kicker auf beide Handheld-Rasen und protzt mit vielen Spielmodi und massig Lizenzen. Neu ist sowohl auf PSP als auch auf dem DS der 'Be a Pro'-Modus, bekannt vom großen Konsolen-Bruder. Wählt einen realen Fußballprofi oder erstellt einen eigenen Wunschkicker und entwickelt ihn über vier Spielzeiten (fünf auf dem DS) auf einer festen Feldposition weiter – nur der Torwart bleibt außen vor. Individuelle Herausforderungen wie den ersten Torschuss abzugeben und Teamaufgaben wie 'ziehe ins Pokalfinale ein' motivieren. Die Übersicht bei dieser Spielvariante ist auf dem DS jedoch eingeschränkt: Der Spielausschnitt geriet zu klein, die Fußball-Action wird dadurch oft konfus.

Auf der PSP haben es Anfänger dank der wählbaren 'Casual'-Steuerung einsteigerfreundlich. Schießen und Passen reichen aus, um erste Erfolge zu erzielen, weitere Funktionen können zugeschaltet werden. Das im Vorjahr eingeführte Fußball-Quiz ist auch in dieser Saison eine Minispiel-Runde wert. Die 'interaktive Liga' simuliert die echten Spieltage Eures Lieblingsclubs, der Manager-Part ist auf der PSP genauso umfangreich wie bei den Heimkonsolen.

Die DS-Version fällt optisch gegenüber der PSP-Fassung stark ab.



DS Dem flotten Spielfluss tut die maue Optik keinen Abbruch.

Darunter leidet die Präsentation, trotzdem spielt sich der Kick schön flott. Die Stylus-Steuerung kommt bei ruhenden Bällen wie Elfmetern und Freistößen zum Zug, der nützliche Radar bietet viel Übersicht. Über den Touchscreen wechselt Ihr sogar während eines laufenden Matches die Taktiken. Der exklusive Elfmeter-Shootout rundet den DS-Auftritt ab. *pu*



DS-Faktor

Der Touchscreen geht in seine vierte Spielzeit: Die virtuelle Kamerasteuerung bei Wiederholungen und das große Übersichtsradar kennen alte Fußballhasen bereits. Auch die bewährte Stylus-Steuerung bei Standards wurde aus dem Vorjahr übernommen. Bestimmt mit dem Stylus Richtung und Schussstärke – ein Heidenspaß besonders bei Elfmetern. Die lustige Mikrofon-Unterstützung aus dem Vorgänger fiel leider weg.

Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon



Schwierigkeit >> einfach bis schwer	
Entwickler	>> Electronic Arts, Kanada
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

frei USK

Alternativen

PSP	Pro Evolution Soccer 2009 (85 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	Pro Evolution Soccer 2008 (70 von 100 in Ausgabe 11)

FIFA 09 (PSP)

Pro	+ dickes Lizenzpaket + tolle Spielbarkeit + stimmungsvolle Präsentation + kurzweiliges Fußball-Quiz + 'Be a Pro'-Modus
Contra	– Gegner sind nicht die Klügsten

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 2 – lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 7 von 10

85 von 100 SPIELSPASS

Grandiose Atmosphäre und großer Umfang überzeugen, die Spielbarkeit ist tadellos – ein Fußballhit.

FIFA 09 (DS)

Pro	+ Übersicht dank großem Radar + gute Touchscreen-Einbindung + unterhaltsamer Elfmeter-Shootout + 'Be a Pro'-Modus...
Contra	– ...mit zu kleinem Spielausschnitt – abgespeckte Präsentation

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4 – lokal, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 7 von 10

81 von 100 SPIELSPASS

Weniger hübsche und arcadelastigere Kickerei als auf der PSP, aber gut spielbar. Standards mit Stylus sind launig.

Philip Ulc

8 von 10

"Atmosphäre auf PSP, flotter Kick auf dem DS"

Auch auf den Handhelds tobt der jährliche Konkurrenzkampf zwischen Lizenz-Monster "FIFA" und Gameplay-Ass "PES". Electronic Arts hat die bereits sehr gute Fassung aus dem Vorjahr mit dem "Be a Pro"-Modus ergänzt und punktet mit der fantastischen Präsentation. Spielerisch gibt sich "FIFA" keine Blöße und hält locker mit "PES" mit. Das dicke Lizenz-Paket gibt für mich letztlich den Ausschlag: "FIFA" für die PSP ist der Bolzplatz-König unter den mobilen Fußball-Sims. Die DS-Version unterhält fast genauso gut und ist dank der spaßigen Stylus-Einbindung immer eine Partie wert. Hier hat es mir besonders das spannende Elfmeterschießen angetan. Langzeit-Kicker greifen aber zur grafisch besseren und schöner präsentierten PSP-Fassung.

Pro Evolution Soccer 2009

Sport >> Fußball



Nach zwei mäßig gelungenen DS-Auftritten tanzen die Konami-Kicker in dieser Saison nur auf einer Handheld-Hochzeit: Wer mit den neuesten Spielerdaten mobil "Pro Evolution Soccer" daddeln will, muss zur PSP-Version greifen. Die Sache mit den aktuellen Spielerkadern hat aber einen gewaltigen Haken: Aufgrund eines Exklusivvertrages zwischen der Deutschen Fußball Liga und "FIFA"-Macher Electronic Arts muss Konamis Sportsim ohne Bundesliga-Clubs auskommen. Zwar könnt Ihr Euch die deutschen Balltreter im umfangreichen Editor nachbauen, das kostet aber irrsinnig viel Zeit. Auch auf die halbgare Champions-League-Lizenz der großen Versionen müssen PSP-Bolzer verzichten. Neu mit dabei ist dafür der 'Werde zur Legende'-Modus: Hier seid Ihr auf einen Ahtleten festgelegt, anstatt wie gewohnt zwischen den elf Spielern wechseln zu können. Das neuartige Spielgefühl gefällt, die hektische Kamera und oftmals zu egoistische CPU-Mitspieler sorgen aber für Verdruss. So werdet Ihr mehr Zeit mit den abendfüllenden Spielmodi 'Meisterliga' und 'Welt-Tour' verbringen. *ms*



Matthias Schmid — 7 von 10

"Auch ein brillantes Spiel leidet beim 4. Aufguss"

Nach wie vor kann ich das PSP-"Pro Evo" jedem Fußball-Fan wärmstens empfehlen. Auch die 2009er-Edition ist die spielerische beste Rasensim auf dem Markt. Die Ballphysik passt, das Spielgefühl ist realitätsnah, die Auswahl an Spielmodi klasse. Dennoch lodert meine große Liebe zu "PES" lange nicht mehr so heiß wie vor drei oder vier Jahren: Spielerisch hat sich zu wenig getan, grafisch gar nichts. Die neue 'Werde zur Legende'-Variante hat erstklassige Ansätze, wirkt aber unausgereift. Und die fehlenden Lizenzen machen das Spiel nicht unbedingt reizvoller.



PSP Das kann ins Auge gehen: Bei gegnerischen Ecken solltet Ihr mit einem groß gewachsenen Verteidiger die kurze Ecke abdecken - sonst drohen Kopfballtore.

Schwierigkeit	>> einfach bis schwer
Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 30 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	FIFA 09 (85 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	FIFA 09 (81 von 100 in dieser Ausgabe)

Pro Evolution Soccer 2009

Pro
- realistisches Spielgefühl
- langfristig motivierende Solo-Modi
- online spielbar

Contra
- kein deutscher Klub dabei
- Mitspieler stellen sich oft doof an
- kein grafischer Fortschritt

Multiplayer: 8 von 10 — 1 bis 2 — lokal & online, eine Disc pro Spieler

Grafik: 7 von 10

Sound: 6 von 10



SPIELSPASS

Neueinsteiger genießen ein tolles Fußballspiel – wer den Vorgänger schon hat, kann sich den Kauf sparen.

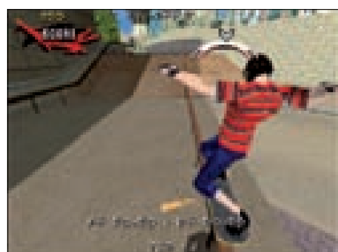
Tony Hawk's Motion

Sport >> Skateboard

Der neueste DS-Ausflug von "Tony Hawk" geht mit einer bewegungssensitiven Steuerung neue Trendsport-Wege. Das mitgelieferte 'Motion Pack', das Ihr in den GBA-Port steckt, erkennt durch Neigen, Kippen und Drehen Eure Eingabe. Allerdings leidet darunter die Übersicht, da Ihr die Bildschirme ständig aus Eurem Sichtfeld wirbelt.

Die 24 Herausforderungen kommen ohne einen Story-Modus aus. Über ein Textmenü wählt Ihr Aufgaben wie Highscore, Halfpipe oder Hindernisrennen. Aufgrund ungünstiger Button-Belegung sind lange Combos allerdings kaum möglich. immerhin erwartet Euch mit dem Snowboard ein "Tony Hawk"-untypisches Fortbewegungsmittel: Ihr gleitet schlichte Schlauchlevels entlang und erlebt dieselben Steuerungsmacken.

Das simple Minispiel "Hue Pixel Painter" macht Euch mit der 'Motion'-Steuerung vertraut. Verwandelt mit einem Blob-ähnlichen Farbball zehn triste Umgebungen in blühende Landschaften. *pu*



DS Slide-Combos bringen Euren Punktezähler so richtig ins Rollen.



DS Farbenspiel: Umkreist mit dem Blob Objekte und belebt sie so wieder.

DS-Faktor

Neigt, kippt oder dreht den DS, um Euren Skater zu lenken und in der Luft Tricks (z.B. Spins und Flips) auszuführen. Spezialmanöver werden auf dem unteren Bildschirm angezeigt, die Ihr mit dem Stylus aktiviert. Hier seht Ihr auch eine Übersichtskarte. Das Minispiel "Pixel Painter" verfügt ebenfalls über eine Karte.





Philip Ulc — 5 von 10

„Mehr Demo als Spiel – Finger weg"

Prinzipiell funktioniert die 'Motion'-Steuerung sehr gut - tatsächlich bewegt sich mein Skater nach links, wenn ich den DS entsprechend neige. Die Praxis sieht allerdings so aus: Vor lauter Hin- und Herkippen weiß ich nie, wo ich gerade entlang skate. Ständig fahre ich daher im Kreis oder vor Objekte - die vielen Stürze frusten. Die Übersicht geht derart flöten, dass Spielspaß im Keim erstickt wird. Zudem fehlt ein Multiplayer-Modus, eine Karriere oder etwas Story hätten auch nicht geschadet. Das kurze Bonusspiel ist daher das einzig Positive, was dieser Lizenzgurke abgewonnen werden kann. Selbst "Tony-Hawk"-Jünger nehmen Abstand.

Schwierigkeit	>> mittel
Entwickler	>> CreatStudio, USA
Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Tony Hawk's Project 8 (84 von 100 in Ausgabe 8)
DS	Skate it (82 von 100 in dieser Ausgabe)

Tony Hawk's Motion

Pro
- Skateboard- und Snowboard-Modus
- Minispiel "Hue Pixel Painter"
- abwechslungsreiche Aufgaben

Contra
- kontrolliertes Lenken kaum möglich
- Button-Belegung unpraktisch
- keine Story, keine Karriere

Multiplayer: Nicht möglich

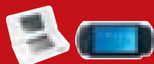
Grafik: 5 von 10

Sound: 5 von 10



SPIELSPASS

Unausgegorener Versuch einer innovativen Steuerungsmethode: Skateboard-Action ohne Tiefgang.





PSP Im neuen Tornado Tag Team sind bis zu vier Spieler simultan im Ring. Während Mark Henry die Keule von Rey Mysterio zu schmecken bekommt, setzt Kane bei Shawn Michaels zum Piledriver an.



DS Unser Eigenbau-Kämpfer nagelt John Cena mit einem Aufgabegriff fest. Via Kritzelstift bewegt Ihr die Silhouette, um den Move zu verlängern.

WWE Smackdown vs. Raw 2009

Sport >> Wrestling





Im letzten Jahr ergatterte der US-Schaukampf auf dem DS satte 80 Prozent. Das Konzept erinnerte an rundenbasierte Strategiekämpfe, die PSP-Version hingegen bot typische Ring-Action. Mit dem 2009er-Update ändert sich nun die Ausrichtung auf dem DS: Ihr bewegt Euch frei im Ring und verteilt Schläge, indem Ihr Gegner antippt. Mittels Kreisbewegung greift Ihr sie und lasst Würfe mit dem Steuerkreuz folgen. Das klappt jedoch selten, denn ehe Ihr die Manöver starten könnt, legt Euch einer der 30 ausschließlich männlichen Computer-Gegner auf die Matte. Im Gegensatz zur PSP findet Ihr auf dem DS eine reduzierte Match-Auswahl sowie einen spartanischen Charakter-Editor. Ein Saison-Modus ist aber enthalten: Feilt an Eurer Karriere und trainiert im Fitness-Studio.

Auf der PSP spielt sich "Smackdown 09" wie das Vorjahresmodell, allerdings wurden einzelne Manöver ausgetauscht und die beiden einstellbaren Stile pro Kämpfer sind passé. Wie im Vorjahr arbeitet Ihr Euch durch zahlreiche Editoren, in denen Ihr eigene Kämpfer vom Geschlecht über das Move-Repertoire bis zum individuellen Einmarsch in den Ring gestaltet. Erstmals bastelt Ihr sogar eigene Finishing Moves.

Gestaltet Euren Wunschkader sowie Turniere und meistert mit einem von sieben Kämpfern den Weg zu Wrestlemania – alleine oder zu zweit. Im neuen Inferno-Match heizt Ihr den Ring auf, um den Gegner anschließend zu versengen. Darüber hinaus locken Käfigkämpfen, Hinterhofprügeleien und fiese Waffenmatches. *mh*

DS-Faktor

Auf dem oberen Bildschirm kontrolliert Ihr Verletzungszustand und Statuswerte Eures Ringers. Schläge und Würfe führt Ihr mit dem Stylus auf dem Touchscreen aus, wo Ihr auch den Kampf verfolgt. Tippt den Gegner zum Schlagen an, Griffe führt Ihr mit einfachen und doppelten Kreisbewegungen aus. Würfe erfolgen klassisch per Steuerkreuz, zum Aufstehen rubbelt Ihr wie wild. Im Fitness-Studio nutzt Ihr den Touchpen beim Gewichtheben. Das Mikro bleibt ungenutzt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> einfach bis schwer

Entwickler	>> Yuke's, Japan
Hersteller	>> THQ
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12 / USK 16

Alternativen

PSP	WWE Smackdown vs. Raw 2008 (86 von 100 in Ausgabe 10)
DS	WWE Smackdown vs. Raw 2008 (80 von 100 in Ausgabe 10)



WWE Smackdown vs. Raw 2009 (PSP)

Pro
- große Editorenvielfalt
- prima Spielbarkeit
- gelungene Präsentation, aber...

Contra
- ...keine Kommentatoren
- ...hässliches Publikum
- ...zu wenige Neuerungen

Multiplayer 8 von 10 – 1 bis 2: lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik 8 von 10
Sound 6 von 10

86 von 100 SPIELSPASS

Routiniertes Wrestling-Update mit zahlreichen Editoren und gewohnt guter Spielbarkeit.



WWE Smackdown vs. Raw 2009 (DS)

Pro
- große Kämpfer
- tolle Präsentation

Contra
- unverschämt schwer
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- geringe Match-Auswahl
- keine weiblichen Kämpfer

Multiplayer 6 von 10 – 1 bis 2: lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik 7 von 10
Sound 7 von 10

48 von 100 SPIELSPASS

Technisch gelungenes Handheld-Ringen, das viel zu schwer ist und deshalb schnell die Motivation zerstört.





DS Stylus-Minispiele beim Haltegriff (oben), Training im Fitness-Studio (unten).

Michael Herde 8 von 10

"PSP wie immer hui, DS diesmal pfui"

Das jährliche Wrestling-Fest macht auf der PSP wie immer eine gute Figur und protzt mit Modi und Einstellungsmöglichkeiten. Änderungen gibt es nur im Detail, Besitzer des Vorgängers sollten sich die Neuanschaffung also überlegen. Die Möglichkeit, eigene Finishing Moves zu gestalten, beeindruckt mich nicht. Vielmehr ist sie ein logischer Schritt und ebenso überfällig wie das Gestalten eigener Schilder, die das Publikum hochhält. Na ja, vielleicht nächstes Jahr. Die DS-Version überrascht mit toller Technik, scheitert aber in spielerischer Hinsicht. Rangeleien gewinnt der Computergegner in acht von zehn Fällen – das zerstört schnell jegliche Motivation, zumal ich den Schwierigkeitsgrad nicht anpassen darf.

NBA Live 09

Sport >> Basketball



PSP Block? Fehlanzeige! Egal ob Korbleger, Sprungwurf oder Dunk – die Defensivspieler haben in fast jeder '1-gegen-1'-Situation das Nachsehen.

Die 'Spieler-DNS' – eine Vielzahl an Attributen, die das Verhalten Eures Sportlers auf dem Platz maßgeblich beeinflussen – ist ein wesentliches neues Feature in "NBA Live 09". Leider merkt Ihr auf dem Platz nichts davon. Wie auch? Eine wöchentliche Online-Aktualisierung der DNS wie auf PS3 und 360 fehlt – und schon ist der direkte Draht zur echten NBA gekappt. Außerdem sind die großen Stars sämtlichen Verteidigern dermaßen überlegen, dass individuelle Stärken fast untergehen. Anstatt eines realistischen Abbildes der Sportart ist "NBA Live 09" für die PSP erneut ein spaßiger Arcade-Vetreter geworden. Abseits des Platzes gibt's mehr Simulation: Ihr spielt eine 'Dynasty'-Karriere oder tobt Euch beim Allstar-Spektakel aus. Neu ist außerdem die Möglichkeit, Euch auf einen Spieler festzulegen. Der Wechselbutton ist dann deaktiviert und Ihr seid mehr von Euren (dummen) Mitspielern abhängig. Aus dem Minispiel-Duo wird ein Dreier: 2-gegen-2-Partien inklusive Power-ups sind ideal für ein kurzes Match. *ms*



PSP Beim '2 Ball' friert Ihr Euren Gegner mit gesammelten Items ein.

Matthias Schmid 7 von 10

"Entwickler-Team im Urlaub?"

Entwickler A: "Das Spiel soll Spaß machen."
Entwickler B: "Was macht denn Spaß?"
A: "Körbe, ganz viele Körbe!"
B: "Gut, dann lassen wir Starspieler locker an Verteidigern vorbei kommen – so sind Dunks und Dreier im Sekundentakt sicher."
A: "Hey, das war doch bei NBA Live 08 auch schon so – da bin ich mir sicher."
B: "Cool, dann machen wir uns ein faules Jahr. Oder braucht's 'ne bessere Grafik?"
A: "Nö. Auf der PSP gibt's doch kaum Konkurrenz. Wir haben eine coole Lizenz und eine fette Karriere – und in der letzten Woche programmiere ich ein neues Minispiel. Fertig ist das Update."

Schwierigkeit >> einfach bis mittel	
Entwickler	EA Sports, Kanada
Hersteller	Electronic Arts
Zirka-Preis	40 Euro
Sprache	deutscher Text
Termin	im Handel

frei USK

Alternativen	
PSP	NBA Street Showdown (74 von 100 in Ausgabe 1)
DS	Mario Slam Basketball (79 von 100 in Ausgabe 5)



NBA Live 09

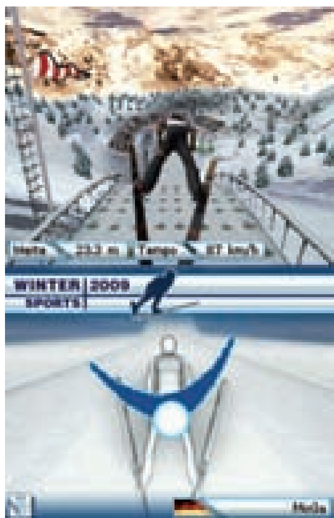
Pro	Original-Lizenz & dicke Karriere korbreicher Arcade-Sport Minispiele machen Laune
Contra	tritt grafisch auf der Stelle lange Ladezeiten nach wie vor doofe Mitspieler

Multiplayer: 7 von 10 – 1 bis 2, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik: 7 von 10
Sound: 7 von 10

73 von 100 SPIELSPASS

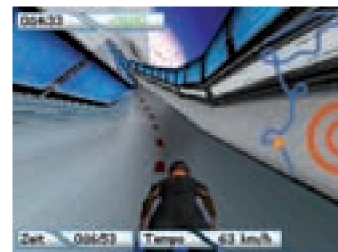
Hampel-Animationen und schwache Defensive torpedieren den tollen Umfang – ein Rückschritt.




DS Das Skispringen erfordert eine besonders ruhige Balance-Hand.



DS Über die Skipisten prescht Ihr in drei Disziplinen. Der Super-G ist am schnellsten, weshalb Ihr heranrasende Tore leicht überseht.


DS In der Skeleton-Röhre solltet Ihr Randkontakt tunlichst vermeiden.

DS-Faktor

Sämtliche Disziplinen werden mit dem Stylus gesteuert. Feingefühl braucht Ihr dabei immer, nur selten reicht rohe Wischgewalt. Bei einigen Sportarten wie Bobfahren und Skisprung sorgt eine arg penible Abfrage dafür, dass leicht Fehler passieren. Der zweite Bildschirm wird häufig genutzt; wenn Ihr beide im Blick haben müsst (wieder beim Skisprung), wird's komplizierter. Das Mikro bleibt dagegen stumm.

Dualscreen  | Touchscreen  | Mikrofon 

The Next Challenge
Winter Sports 2009

Sport >> Mehrkampf


Im Fernsehen hat sich RTL längst von allen Wintersport-Übertragungen verabschiedet, doch virtuell ist der Privatsender weiterhin kräftig dabei. Dieses Jahr werden sogar Handheld-Athleten zu den "Winter Sports 2009" eingeladen. Bei sechs Sportarten geht Ihr an den Start, die sich in neun Disziplinen aufteilen: Mit Bob und Skeleton-Schlitten stürzt Ihr Euch in die Eisröhre, auf Alpinski fahrt Ihr im Slalom, Riesenslalom und Super-G verschneite Berghänge hinab. Dazu gesellen sich Eisschnelllauf, Eiskunstlauf und Skispringen, abgerundet wird das Sortiment vom gemächlicheren Curling.

Eure Leistungen erbringt Ihr mit dem Stylus: Je nach Sportart gebt Ihr durch flottes Wischen Schwung oder sorgt mit feinfühligen Bewegungen dafür, dass Euer Athlet die passende Richtung einschlägt bzw. nicht aus der Kurve fliegt. Sogar artistisches Feingefühl ist gefragt, beim Eiskunstlauf zeichnet Ihr vorgegebene Symbole nach, um Eure virtuelle Vertretung unfallfrei in Pirouetten und Sprünge zu schicken. Zielgenauigkeit ist wiederum beim Curling Trumpf, damit Ihr Eure eigenen Steine gut platziert und die vom Gegner rausdrängt.

Habt Ihr Euch für eine Nationalität entschieden, vertretet Ihr die Landesfarben entweder bei Einzelwettbewerben oder in Turnieren, bei denen zwischen drei und neun Disziplinen das Gesamtergebnis bestimmen. Wer sich noch intensiver mit der Wintersportwelt beschäftigen will, versucht sich an der Kampagne; hier warten 28 Herausforderungen mit spezifischen Aufgaben. Mal sollt Ihr einen Eisschnelllauf ohne Sturz überstehen, mal ein Mindesttempo beim Bobfahren übertreffen – leicht wird Euch der Triumph nicht gemacht. *us*

Schwierigkeit >> mittel bis schwer	
Entwickler	>> Independent Arts, D
Hersteller	>> RTL
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Freak Out: Extreme Freeride (47 von 100 in Ausgabe 10)
DS	Snowboard Kids (65 von 100 in Ausgabe 4)

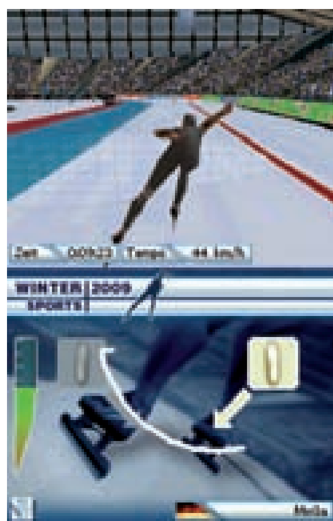

Winter Sports 2009

Pro	+ viele Sportarten + schicke Grafik + verschiedene Spielmodi locken + intelligente Stylus-Steuerung...
Contra	– ...aber teilweise fast zu fordernd – Mehrspieler-Runden an einem DS

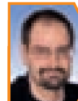
Multiplayer: 7 von 10 (1 bis 4, lokal, ein Modul für alle)
Grafik: 8 von 10
Sound: 5 von 10

74 von 100 SPIELSPASS

Ansehnliche Wintersportsammlung mit guter Disziplinenwahl und intelligenter Steuerung.


DS Flottes und rhythmisches Wischen macht dem Eisschnellläufer Beine.


DS Zeichnet Ihr die Figur schludrig, sind Stürze nicht auszuschließen.

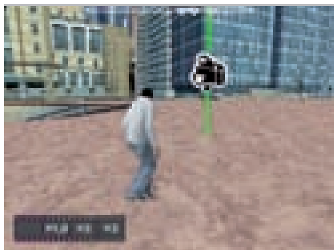

Ulrich Steppberger 7 von 10

"Schwungvoll über virtuellen Schnee und Eis"

Der erste Handheldabstecher der Wintersportserie macht eine gute Figur. Die frostige Umgebung sieht schick aus und bei den Alpin-Wettbewerben läuft alles flott. Auch die Animationen gefallen, obwohl die Sportlermodelle etwas kantig aussehen. Die Steuerung via Stylus ist überwiegend gelungen und lässt Spielraum, geriet aber teilweise etwas zu pingelig: Warum muss ich z.B. beim Bob pixelgenau das Lenkrad treffen, statt Lenkbewegungen in einem gewissen Toleranzbereich durchzuführen? Das ist fummelig und frustig, da der Blick auf den anderen Screen gerichtet ist. Das Gesamtpaket überzeugt mich aber, denn Abwechslung ist gegeben und die Kampagne motivert mit ihren Aufgaben.







DS Freie Wahl: Nehmt Challenges im Menü oder in einer laufenden Partie an.



DS Viele Levels spielen vor imposanter Kulisse. Bei Grabs dreht sich die Verfolger-Kamera und Ihr seht Euer Alter Ego von der Seite – sieht cool aus und ist übersichtlich.

Skate it

Sport >> Skateboard

Electronic Arts weitet seine "Skate"-Franchise aus: Der zweite Teil für Next-Gen-Konsolen steht ab Januar 09 in den Startlöchern, eine eigenständige Umsetzung des Erstlings für Wii und DS liegt mit "Skate it" bereits vor.

Zeigt in der Karriere Eure besten Tricks und landet auf dem Cover des bekannten 'Trasher'-Magazins. Kernstück der realistischen Rollbrett-Simulation ist die Flickit-Steuerung. Auf dem Touchscreen seht Ihr die Abbildung eines Skateboards, auf dem Ihr Tricks 'malt'. Ein hochgezogener gerader Strich lässt Euch einen Ollie ausführen, Flips zaubert Ihr mit schrägen Strichvarianten auf den Asphalt. Mit zunehmendem Schwierigkeitsgrad der Tricks gestaltet sich die Eingabe kniffliger – ohne Übung sind komplexe Lines nicht möglich. Etwaige Fehler könnt Ihr dennoch ausmerzen, da Eure gemalten Linien auf dem Touchscreen sichtbar bleiben. Auch toleriert das Programm kleine Unstimmigkeiten Eurer Zeichenkünste. Das Trickrepertoire ist vielfältig und orientiert sich an realen Manövern – unrealistische Super-Combos wie in "Tony Hawk" gelingen Euch nicht.

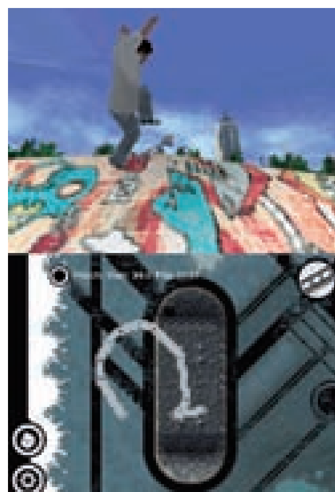
Schauplatz ist die fiktive Stadt San Venola, die in voneinander getrennte Bezirke eingeteilt ist. Meistert Ihr Aufgaben wie 'Rennen', 'Highscore' oder 'bester Slide', geht es auf Weltreise. Sieben Metropolen (u.a. Paris, Shanghai, Barcelona) warten mit vielen Aufgaben auf Euch, die Ihr nacheinander freispielt. "Skate"-typisch absolviert Ihr an vorgegebenen Objekten eine bestimmte Trickfolge oder duelliert Euch mit Computer-Skatern in Rennen und Trick-Wettbewerben. Erfolge schalten neben neuen Schauplätzen frische Boards und Lizenz-Klamotten frei. Im Charaktereditor ändert Ihr jederzeit Euer Aussehen (Gesichtsform und Frisur inklusive).

Grafisch macht "Skate it" eine prima Figur. Die Animationen sind flüssig und die Polygon-Landschaften detailliert ausgearbeitet. Der Soundtrack mischt Lizenz-Lieder aus Rap, Punk und Rock. Ein Level-Editor mit freischaltbaren Objekten garniert den Rollbrett-Spaß. *pu*

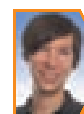
DS-Faktor

Den zweiten Bildschirm nutzt Ihr permanent für die Trickeingabe. Malt Tricks mit dem Stylus auf Euer virtuelles Rollbrett – die Steuerung über den Touchscreen funktioniert tadellos. Eine Liste sämtlicher Manöver versteckt sich in den Optionen. Gelenkt wird über das Digi-Kreuz oder die Aktionstasten – gut für Linkshänder. Grabs aktiviert Ihr mit den L- und R-Tasten. Im Menü zeigt der untere Bildschirm eine nützliche Übersichtskarte, auf der Ihr die Spots wechselt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



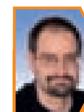
DS Die Flickit-Manöver gehen nach kurzer Eingewöhnung gut von der Hand. Ein Halbkreis umschreibt einen 360-Flip , bei den Spezial-Slides (rechts) braucht Ihr Timing.



Philip Ulc 8 von 10

„Skate-Simulation mit großem Umfang"

Gelungener Einstand: Der Handheld-Ausflug spielt sich trotz detaillierter Levels absolut ruckfrei und die Flickit-Steuerung funktioniert einwandfrei. Viel Übung ist dennoch Voraussetzung für langanhaltenden Spaß. So ist ein gutes Gedächtnis gefragt, um die unzähligen Tricks flüssig auf den Touchscreen zu 'malen'. Zudem nervt es spätestens beim zehnten Mal, an winzigen Bordsteinkanten hängen zu bleiben und zu stürzen. Trotzdem ist die Lernkurve steil und motiviert zum Weiterspielen. Der Umfang lässt keine Wünsche offen: ein dicker Karriere-Modus, ein feiner Level-Editor mit vielen freischaltbaren Objekten und abwechslungsreichen Multiplayer-Modi.



Ulrich Steppberger 8 von 10

"Übung macht den Rollbrett-Meister"

Das erste "Skate" auf den Heimkonsolen hat mich mit seiner anspruchsvollen Steuerung des Öfteren schier wahnsinnig gemacht. Auch im Mobilformat küsse ich ohne Übung schneller den Asphalt, als mir lieb ist – obwohl Stylus und Touchscreen durchaus intuitiv genutzt werden. Zum Glück hilft das einsteigerfreundliche Tutorial gut auf die Sprünge und beschert bald Erfolge. Habt Ihr die Kontrolle erst mal drauf, entfaltet "Skate it" seine Qualitäten: Flüssige Grafik, umfangreicher Editor und abwechslungsreiche Levels locken.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> Electronic Arts
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**Tony Hawk's Project 8** (84 von 100 in Ausgabe 8)
DS	**Tony Hawk's Proving Ground** (85 von 100 in Ausgabe 10)



Skate it

Pro
+ realistische Flickit-Steuerung
+ läuft absolut ruckfrei
+ gutes Tutorial
+ Level-Editor

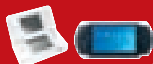
Contra
- erfordert viel Übung
- Stürze bei kleinsten Hindernissen



Multiplayer 8 von 10
1 bis 2 — lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik 8 von 10
Sound 7 von 10

83 von 100 SPIELSPASS

Realistische Skateboard-Simulation, die viel Übung erfordert, Euch aber mit einer steilen Lernkurve motiviert.





PSP Auf dem Highway ist die Hölle los: Beim PSP-"Undercover" tummelt sich zwar nicht soviel Zivilverkehr auf den Straßen wie bei den großen Konsolenbrüdern, aber für Nervenkitzel reicht's durchaus.

Ulrich Steppberger 7 von 10

"Ein Name, zwei Resultate – gut und schwach"

Letztes Jahr hatte bei "ProStreet" der DS die Nase vorn, "Undercover" gönnt der PSP das bessere "Need for Speed". Allerdings bleibt der Sony-Flitzer trotzdem hinter "Carbon" (gab es vor zwei Jahren) zurück: Wieso kann ich die Stadt nie ganz frei erkunden? Und warum wurde die 'Geschnappt!'-Messung bei der Verfolgung so dämlich geändert, dass man selbst in aussichtsreichen Situationen plötzlich verhaftet werden kann? Zum Glück tritt das nicht zu oft auf, denn Grafik, Umfang und Spielgefühl der Raserei stimmen. Auf dem DS trifft das leider kaum zu, denn die primitive Klötzchenoptik gemischt mit den banalen Strecken und der lieblosen Aneinanderreihung fader Rennen langweilt bald – Nintendo-Fahrer haben bessere Alternativen.

Need for Speed Undercover

Rennspiel >> Arcade

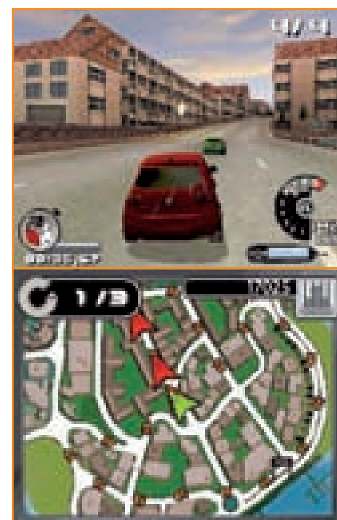
Electronic Arts schickt Euch wieder in illegale Straßenrennen: Bei "Need for Speed Undercover" schlüpft Ihr in die Rolle eines getarnten Polizisten, der sich mit seinen Fahrkünsten in Gangs einschleichen soll. Die Hintergrundstory ist auf beiden Handhelds gleich, auf der PSP bekommt Ihr aber gelegentlich Videoschnipsel mit halbwegs bekannten Hollywood-Stars wie Maggie Q zu Gesicht – DS-Piloten müssen sich mit Standbildern begnügen. Das Spielgebiet ist in drei Städte unterteilt, die durch Highways verbunden werden. Allerdings müsst Ihr Euch für die meisten Gebiete erst qualifizieren, indem Ihr Läufe gewinnt. Meistens tretet Ihr gegen drei bis fünf Konkurrenten an, um Rundenrennen oder Etappenfahrten zu gewinnen. Manchmal gilt es auch, Checkpoints im Zeitlimit zu erreichen oder einen einzelnen Konkurrenten um eine Mindestentfernung abzuhängen. Fast immer seid Ihr auf vorgegebene Kurse festgelegt, freie Erkundung der Städte gibt es lediglich bei Fluchten – Vergnügungsfahrten zum Sightseeing sind nicht erlaubt.

Stets droht Gefahr in Form von Polizeistreifen, denn diese sind über Eure Undercover-Rolle nicht informiert. Sieht Euch ein Cop, wird Alarm ausgelöst; Ihr müsst ihn entweder abschütteln oder durch Rempler schrotten, ohne dass Ihr zu langsam werdet – das führt zu einer Verhaftung. Gelegentlich ist das Risiko aber unvermeidbar, wenn Euch Gangbosse auffordern, Sachschaden anzurichten oder die Polizei zu reizen.

Seid Ihr erfolgreich, infiltriert Ihr nicht nur die Ganoven, sondern kassiert Ruhm und Geld. Letzteres investiert Ihr in Optik- und Leistungstuning oder kauft gleich eine neue Karre – denn ohne genügend PS schnuppert Ihr bald nur noch Auspuffgase. *us*



PSP Vorsicht: Verhaftungen passieren schon bei langsamem Tempo.



DS-Faktor

Die DS-eigenen Features werden von "Need for Speed Undercover" fast komplett ignoriert. Das Mikrofon braucht Ihr nicht, auch bleibt diesmal der Stylus stecken. Gelenkt wird mit dem Steuerkreuz, selbst Minispiele sind nicht mehr mit von der Partie. Lediglich der Touchscreen wird für Standard-Elemente genutzt und enthält eine zoombare Stadtkarte, die halbwegs nützlich ausfällt.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> EA Black Box, Kanada
Hersteller	>> Electronic Arts
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Termin	>> im Handel

USK 6 / USK 12

Alternativen

PSP	**Need for Speed Carbon: Own the City** (74 von 100 in Ausgabe)
DS	**Need for Speed ProStreet** (74 von 100 in Ausgabe 10)

Need for Speed Undercover (PSP)

Pro
- + ansehnliche Grafik
- + gute Auswahl an Lizenzautos
- + abwechslungsreiche Rennarten
- + spannende Polizeijagden...

Contra
- – ...die aber gelegentlich unfair sind
- – Lenkung etwas schwammig

Multiplayer: 8 von 10 – 1 bis 4, lokal und online, eine Disc pro Spieler
Grafik: 8 von 10
Sound: 8 von 10

75 von 100 SPIELSPASS

Technisch ansehnliche Raserei mit schicker Umgebung und viel Umfang, aber ein paar nervigen Elementen.

Need for Speed Undercover (DS)

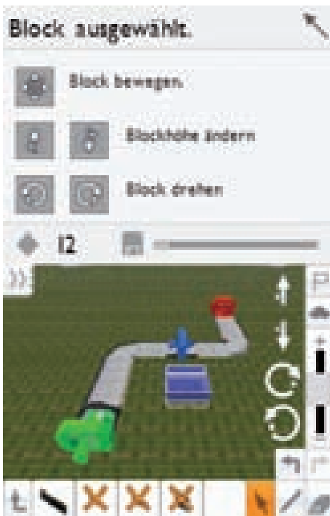
Pro
- + viele Rennarten
- + Grafik ruckfrei...

Contra
- – ...sieht aber arg simpel aus
- – Steuerung sehr vereinfacht
- – lieblose Menüs
- – kaum Nutzung der DS-Eigenheiten

Multiplayer: 6 von 10 – 1 bis 4, lokal und online, ein Modul für alle
Grafik: 5 von 10
Sound: 7 von 10

58 von 100 SPIELSPASS

Standard-Rennspiel, das von der großen Vorlage kaum Flair rüber rettet und noch dazu primitiv aussieht.



DS Der Editor kann sehr viel, ist aber nicht gerade einsteigerfreundlich.



DS Die anderen Fahrer könnt Ihr ignorieren oder einfach abschalten, sie sind nur 'Geister'-Wiederholungen – der Looping dagegen muss wirklich gefahren werden.

TrackMania DS

Rennspiel >> Arcade

Normalerweise haben Rennspiele mehr mit Gasfüßen als mit Hirnschmalz zu tun, bei "TrackMania DS" sieht das anders aus – wer hier einfach nur losbraust, hat das Nachsehen.

Auch sonst werden einige Konventionen gebrochen: Echte Gegner gibt es keine, Ihr fahrt stets allein oder habt ein paar 'Geister' als Begleiter, die Bestzeiten symbolisieren. Die gibt es zudem nur in einem der drei Spielmodi: Unter 'Rennen' versteht "TrackMania DS" Fahrten gegen die Zeit auf zunehmend komplexeren Kursen. Egal ob im Stadion mit Formel-Flitzern, in der Wüste mit dem Jeep oder über Offroad-Kurse mit dem Rallye-Wagen, nur wer sich mit dem Fahrverhalten der Vehikel und den Tücken der Streckenführung auskennt, knackt den Rekord. Weil des Öfteren mehrere Versuche notwendig sind, dürft Ihr auf praktische Hilfsmittel zurückgreifen: Per Knopfdruck werdet Ihr sofort an den Start oder den letzten Checkpoint versetzt, statt mühsam durch Menüs zu klicken.

Neben den Rennen warten zwei weitere Sektionen: Bei 'Plattform' ist die Zeit egal, Hauptsache, Ihr kommt möglichst fehlerfrei ans Ziel – allerdings wurden die Kurse hier mit vielen Fallen versehen. Von Löchern im Asphalt bis hin zu weiten Sprüngen und Loopings, die nur mit hohem Tempo gefahren werden können, ist alles dabei. 'Puzzle' stellt Euch vor die Aufgabe, erst aus einer begrenzten Menge Bauteilen den Weg vom Start bis zum Ende zu bauen, was ganz schön knifflig ist. Wem die etwa 100 Aufgaben des Moduls nicht reichen, der baut sich im leistungsstarken Editor eigene Pisten. Die können zudem mit bis zu drei Freunden gleichzeitig via WiFi-Verbindung befahren werden. *us*

DS-Faktor

Steht Ihr an der Startlinie, geht's ganz traditionell zu: Gefahren wird mit Steuerkreuz und Knöpfen, der untere Bildschirm zeigt nur Daten wie Zeit und Fehlversuche an. Arbeitet Ihr dagegen mit dem Streckeneditor, kommen die DS-Vorzüge zum Tragen: Mit dem Stylus bewegt Ihr die Kamera und platziert die Teile, oben seht Ihr Euer Konstrukt und unten das leider nicht immer so gut verständliche Editor-Menü.

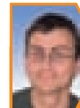
Dualscreen	Touchscreen	Mikrofon
		



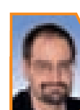
DS Abweiser auf der Fahrbahn sind bei den 'Plattform'-Kursen noch die harmlosesten Störfaktoren.



DS Bei den Rallye-Kursen braucht Ihr besonderes Feingefühl, sonst heben Euch die Bodenwellen aus.


Thomas Stuchlik 6 von 10
"Fahrspaß in Minimal-Optik"

Zugegeben, "Trackmania" bringt spaßige Rasereien für zwischendurch. Wahnwitzige Strecken und eine simple Bedienung regen zum abermaligen Fahren an. Doch leider fehlt Spieltiefe – mit der Zeit geht der Reiz verloren, nervige Streckenhindernisse tun ihr Übriges. Hier soll der Editor in die Presche springen; doch die umständliche Handhabung erfordert eiserne Geduld, bis Ihr Eure Traumstrecke konstruiert habt. Und: Ihr seid an rechtwinklige Abschnitte gebunden. Gut, dass Ihr die Piste umgehend ausprobieren dürft, denn gerade Sprünge erfordern oft Feinjustierung.


Ulrich Steppberger 8 von 10
"Rasen und Denken in einem? Ja!"

Was war ich immer auf die PC-Spieler neidisch, wenn die mit ihren "TrackMania"-Autos rumflitzten und ich als Konsolenanhänger nur zusehen durfte. Dank der DS-Umsetzung kann jetzt ich lachen, denn so sind mir auch unterwegs spannende Rennen sicher. Auf der Klappkonsole findet die geniale Mischung aus Rennspiel und Knobelei die ideale Heimat: Die Grafik ist unspektakulär, aber ruckfrei – und das reicht. Nur etwas mehr Übersicht hätte ich mir vor allem bei den Puzzle-Aufgaben gewünscht. Auch so macht es einen Heidenspaß, immer wieder zu starten, um noch Sekundenbruchteile zu schinden. Allerdings zieht die Schwierigkeit doch schneller an als erwartet, was auch mal frustig werden kann. Dem 'Nur ein Rennen noch'-Reiz schadet das aber nicht.

Schwierigkeit >> mittel bis schwer

Entwickler	>> Firebrand Games, USA
Hersteller	>> Koch Media
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	**GripShift** (73 von 100 in Ausgabe 2)
DS	**Race Driver: Grid** (83 von 100 in Ausgabe 12)

TrackMania DS

Pro
- viele Herausforderungen
- abwechslungsreiche Aufgaben
- Grafik sehr fließend
- leistungsstarker Strecken-Editor…

Contra
- …der etwas klobig zu bedienen ist
- Übersicht nicht immer ideal

Multiplayer: 9 von 10 — 1 bis 4, lokal, ein Modul für alle
Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10

82 von 100 SPIELSPASS

Reizvolle Rennen gegen die Zeit und durch Hinderniskurse – toll für Tüftler, aber teilweise auch frustig.





PSP Das ist ungewohnt: Erstmals in der Seriengeschichte saust Ihr auch bei Tageslicht gegen stets aggressive Rivalen.



PSP Auf zwei Rädern nach Fernost: Die japanische Metropole Tokio ist PSP-exklusiv – da können die Heimkonsolenbesitzer nur neidisch schauen.

L.A. Remix
Midnight Club

Rennspiel >> Arcade

Dafür, dass seit dem letzten mobilen "Midnight Club" (siehe Ausgabe 1) gut drei Jahre vergangen sind, hat sich beim "L.A. Remix" nicht viel geändert – dieser erste Eindruck trügt aber teilweise. In der Tat geht es wieder darum, durch die völlig frei erkundbare Westküsten-Metropole (sowie PSP-exklusiv später auch Tokio) zu heizen und per Lichthupe andere Fahrer zu Rennen anzustiften. Von Checkpoint-Touren mit vorgegebenen Wegpunkten bis zu Wettbewerben, bei denen nur das Ziel feststeht – Ihr tretet gegen bis zu drei Konkurrenten an, aktiviert durch Windschattenfahrten einen Turboschub und dürft bei entsprechend aufgerüsteten Boliden auch Rempel- und Zeitlupenfunktionen einsetzen.

Überarbeitet wurde vor allem die Inszenierung: Auch wenn es dem Namen widerspricht, tretet Ihr gelegentlich tagsüber an. Der neue "Midnight Club" hat rund um die Uhr geöffnet, Ihr dürft die Städte also auch bei Sonnenschein bereisen. Selbst wenn Ihr Rennen verliert, sammelt Ihr stets Erfahrung und schaltet neue Herausforderungen und bessere Vehikel oder Tuningteile frei – natürlich braucht Ihr dafür immer noch Siegprämien, um sie Euch zu leisten.

Ulrich Steppberger
8 von 10

"Es stimmt: Ich geb Gas, ich hab Spaß"

Der "L.A. Remix" zeigt, dass "Midnight Club" auf der PSP sinnvoll verbessert werden konnte. Alle Macken des Vorgängers wurden konsequent behoben: Die Ladezeiten sind diesmal kurz, die ansehnliche Grafik bleibt auch bei viel Zivilverkehr akzeptabel ruckfrei und durch die Tageszeitwechsel machen die beiden Städte mehr her. Dass auch weniger erfolgreiche Raser langsam, aber sicher an Erfahrung gewinnen, finde ich lobenswert – trotzdem sorgt der knackige Schwierigkeitsgrad gelegentlich für graue Haare. Wer das verkraftet, erhält ein tolles Rennspiel.

Im Rahmen der etwas dünnen Story warten auch Lieferaufträge oder Rempeleinsätze auf Euch. Im Arcade-Modus wiederum tobt Ihr Euch mit Hilfe von Extrawaffen aus oder lasst gegen drei Kumpels z.B. ein WiFi-'Capture the Flag'-Match steigen. *us*

Schwierigkeit >> schwer	
Entwickler	>> Rockstar London, England
Hersteller	>> Take 2
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel



Alternativen

PSP	Need for Speed Undercover (75 von 100 in dieser Ausgabe)
DS	Need for Speed Undercover (58 von 100 in dieser Ausgabe)

Midnight Club: L.A. Remix

Pro
- Großstädte frei erkundbar
- keine Rennstruktur vorgegeben
- hohes Renntempo
- detaillierte Optik...

Contra
- ...die etwas verwaschen wirkt
- viele Rennen mit Frustpotenzial

Multiplayer 8 von 10 — 1 bis 4, lokal, eine Disc pro Spieler
Grafik 8 von 10
Sound 8 von 10



82 von 100 SPIELSPASS

Rasante Tuning-Rennen durch frei befahrbare Umgebungen – schick, schnell, aber auch schwer.

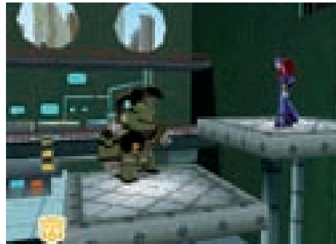


PSP Bei Nacht macht "Midnight Club" seinem Namen alle Ehre: Durch die schicke Beleuchtung erstrahlen die Rennen zu später Stunde in ganz besonderem Glanz.

Transformers Animated

Reaktion >> Jump'n Run

Im neuen Zeichentrick-Look kehren die Transformers zurück und kämpfen sich als Trio durch knobellastige Jump'n'Run-Passagen. Bumble Bee, Optimus und Bulkhead öffnen mit ihren Fähigkeiten Türen, legen Schalter um und werfen Generatoren an. Der umständliche Spielablauf und die veralteten Rätsel bremsen den Hüpfknobler zusammen mit der tristen Grafik aus.



Schwierigkeit >> einfach

Hersteller	>> Activision
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> englischer Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Transformers Animated

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 3 von 10
Sound: 5 von 10

62 von 100 SPIELSPASS

Die Formwandler in einem umständlichen und langweiligen Knobel-Hüpfer.

Lost in Blue 3

Abenteuer >> Rollenspiel

Der Inselausflug ist ein sich ständig wiederholender Alptraum für die gestrandeten Kids: Auch beim dritten Anlauf hat sich am Spielverlauf nichts geändert, selbst die Grafik wurde oft recycelt. Stapft über das Eiland, sucht Rettungshilfe und kümmert Euch alle paar Minuten um die nervige Nahrungssuche. Das ist an sich ganz nett, aber dasselbe wie bei den beiden Vorgängern.



Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK frei

Lost in Blue 3

Multiplayer: 6 von 10
1 bis 2 – lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 4 von 10

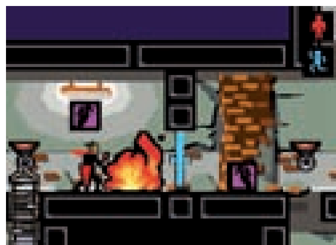
60 von 100 SPIELSPASS

Solides Einsame-Insel-Rollenspiel, das auch in Teil 3 nichts Neues bietet.

Exit DS

Denken >> Knobelspiel

Mit ein paar Jahren Verspätung erscheint die knifflige Rettungsaktion für den DS. Im Gegensatz zur PSP-Version lenkt Ihr Euren Helden nicht direkt durch die rätsellastigen Levels, sondern gebt ihm die Richtung per Stylustipper vor. Zusammen mit der eingeschränkten Sicht auf die Umgebung (die durch eine Karte nur bedingt kompensiert wird) ist's leider fummelig zu bedienen.



Schwierigkeit >> schwer

Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Exit DS

Multiplayer: 6 von 10
1 bis 2 – lokal, ein Modul pro Spieler
Grafik: 4 von 10
Sound: 5 von 10

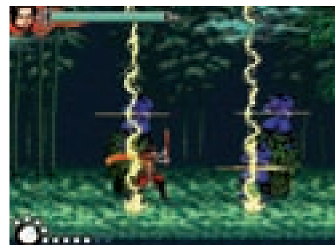
75 von 100 SPIELSPASS

Knifflige Geschicklichkeitsrätselei, die unter klobiger Steuerung leidet.

The Legend of Kage 2

Action >> Hack'n'Slay

Wenn es über 20 Jahre dauert, bis ein obskurer Spielhallentitel fortgesetzt wird, kommt Argwohn auf – nicht ganz zu Unrecht. Als Ninjamann oder -frau rennt Ihr durch seitlich scrollende Levels, macht riesige Hüpfer und schnetzelt Feind um Feind nieder. Das spielt sich flott und flüssig, hat aber kaum Tiefgang, ist nach wenigen Stunden vorbei und auch technisch nicht sonderlich spektakulär.



Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Square-Enix
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 12

The Legend of Kage 2

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

61 von 100 SPIELSPASS

Antiquiert anmutendes Action-Gehüpfe – in jeder Beziehung unspektakulär.

Know How

Denken >> Knobelspiel

Kisten schiebt man nicht nur in "Sokoban". "Know How" setzt auf eine ähnliche Grundidee, Ihr bewegt die Klötze aber nur auf jeweils einer Achse (links/rechts bzw. oben/unten). Eingebettet in eine plumpe Abenteuerhandlung knackt Ihr Schiebeaufgaben, die leider schnell knifflig werden – das wiederum ist ganz so wie bei "Sokoban DS" und deshalb eher was für engagierte Dauergrübler.



Schwierigkeit >> schwer

Hersteller	>> SevenOne Intermedia
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK frei

Know How

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 4 von 10
Sound: 6 von 10

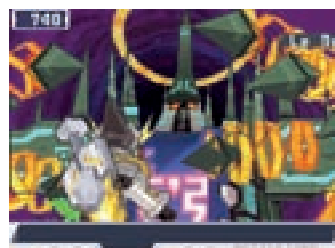
64 von 100 SPIELSPASS

Interessante Schiebe-Knobelei, die jedoch leicht frustig wird.

Mega Man Star Force 2

Abenteuer >> Action-Rollenspiel

Der Rollenspiel-Abstecher des hüpfenden Actionhelden geht in die nächste Runde – und fast alles bleibt beim Alten. Fans von strategischen Sammelkarten-Kämpfen finden genug zu tun, zumal jetzt auch Online-Fights möglich sind. Ansonsten bleibt dröges Rumgerenne in unspektakulären Szenarien, die grafisch auch der GBA geschafft hätte. Langsam wird's Zeit für Neuerungen.



Schwierigkeit >> mittel

Hersteller	>> Capcom
Zirka-Preis	>> 40 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Termin	>> im Handel

USK 6

Mega Man Star Force 2

Multiplayer: 6 von 10
1 bis 8 – lokal und online, ein Modul pro Spieler
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

59 von 100 SPIELSPASS

Ideenarmer "Battle Network"-Nachfolger, der mit Neuerungen geizt.



TOP 20

An dieser Stelle präsentieren wir für jedes Genre die 20 besten PSP- und DS-Spiele – basierend auf den Wertungen der vergangenen Ausgaben. Wie lange ein Spiel in den Bestenlisten bleibt, hängt vom Erscheinungsdatum ab: Im Jahr 2010 macht es wenig Sinn, eine Neuheit vom Dezember 2005 zu listen. Insofern verbannen wir gelegentlich ältere Spiele.

Sport

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Virtua Tennis 3	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 8
Virtua Tennis World Tour	PSP	Sega	Tennis	89	Ausgabe 1
NHL 07	PSP	Electronic Arts	Eishockey	86	Ausgabe 5
WWE Smackdown vs. Raw 2009 NEU	PSP	THQ	Wrestling	86	Ausgabe 14
FIFA 09 NEU	PSP	Electronic Arts	Fußball	85	Ausgabe 14
Pro Evolution Soccer 2009 NEU	PSP	Konami	Fußball	85	Ausgabe 14
Everybody's Golf 2	PSP	Sony	Golf	85	Ausgabe 12
Tony Hawk's Proving Ground	DS	Activision	Skateboard	85	Ausgabe 10
Tony Hawk's Project 8	PSP	Activision	Skateboard	84	Ausgabe 8
Skate it NEU	DS	Electronic Arts	Skateboard	83	Ausgabe 14
Tiger Woods PGA Tour 09	PSP	Electronic Arts	Golf	82	Ausgabe 13
UEFA Champions League 06-07	PSP	Electronic Arts	Fußball	82	Ausgabe 8
FIFA 09 NEU	DS	Electronic Arts	Fußball	81	Ausgabe 14
Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen	DS	Sega	Mehrkampf	81	Ausgabe 11
New International Track & Field	DS	Konami	Mehrkampf	81	Ausgabe 12
NBA Live 07	PSP	Electronic Arts	Basketball	81	Ausgabe 5
Madden NFL 09	PSP	Electronic Arts	American Football	81	Ausgabe 13
WWE Smackdown vs. Raw 2008	DS	THQ	Wrestling	80	Ausgabe 10
SSX on Tour	PSP	Electronic Arts	Snowboard	80	Ausgabe 2
Sega Superstars Tennis	DS	Sega	Tennis	79	Ausgabe 12

Denken

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Advance Wars: Dual Strike	DS	Nintendo	Runden-Strategie	90	Ausgabe 1
Final Fantasy Tactics: War of the Lions	PSP	Sqare-Enix	Runden-Strategie	90	Ausgabe 9
Civilization Revolution	DS	Take 2	Runden-Strategie	88	Ausgabe 12
Advance Wars: Dark Conflict	DS	Nintendo	Runden-Strategie	88	Ausgabe 11
Final Fantasy Tactics A2: Grimoire...	DS	Square-Enix	Runden-Strategie	88	Ausgabe 12
Nintendogs	DS	Nintendo	Simulation	88	Ausgabe 1
Tetris DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	88	Ausgabe 4
Animal Crossing: Wild World	DS	Nintendo	Simulation	87	Ausgabe 4
MySims Kingdom NEU	DS	Electronic Arts	Simulation	86	Ausgabe 14
Disgaea: Afternoon of Darkness	PSP	Koei	Runden-Strategie	86	Ausgabe 11
Tom Clancy's Endwar NEU	PSP/DS	Ubisoft	Runden-Strategie	85	Ausgabe 14
Lock's Quest	DS	THQ	Echtzeit-Strategie	85	Ausgabe 13
Anno 1701	DS	Buena Vista	Aufbau-Strategie	85	Ausgabe 8
Puzzle League DS	DS	Nintendo	Knobelspiel	85	Ausgabe 9
Exit	PSP	Taito	Knobelspiel	85	Ausgabe 3
Lumines 2	PSP	Ubisoft	Knobelspiel	84	Ausgabe 6
Field Commander	PSP	Ubisoft	Runden-Strategie	83	Ausgabe 5
Viva Pinata DS	DS	THQ	Simulation	82	Ausgabe 13
Final Fantasy 12: Revenant Wings	DS	Square-Enix	Echtzeit-Strategie	82	Ausgabe 11
Metal Gear Acid 2	PSP	Konami	Runden-Strategie	82	Ausgabe 4

Reaktion

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
New Super Mario Bros.	DS	Nintendo	Jump'n'Run	92	Ausgabe 5
LocoRoco 2 NEU	PSP	Sony	Geschicklichkeit	90	Ausgabe 14
Sonic Rush Adventure	DS	Sega	Jump'n'Run	87	Ausgabe 9
Yoshi's Island DS	DS	Nintendo	Jump'n'Run	86	Ausgabe 6
Daxter	PSP	Sony	Jump'n'Run	86	Ausgabe 4
Sega Mega Drive Collection	PSP	Sega	Spielesammlung	86	Ausgabe 6
Sonic Rush	DS	Sega	Jump'n'Run	85	Ausgabe 2
Gottlieb Pinball Classics	PSP	System 3	Pinball	84	Ausgabe 3
Ultimate Ghosts'n Goblins	PSP	Capcom	Jump'n'Shoot	84	Ausgabe 5
Soul Bubbles	DS	Eidos	Geschicklichkeit	83	Ausgabe 12
Guitar Hero: On Tour	DS	Activision	Musik	83	Ausgabe 13
Mega Man Powered-Up	PSP	Capcom	Jump'n'Run	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Reloaded	PSP	Capcom	Spielesammlung	83	Ausgabe 6
Me & My Katamari	PSP	Namco	Geschicklichkeit	83	Ausgabe 4
Capcom Classics Collection Remixed	PSP	Capcom	Spielesammlung	82	Ausgabe 5
Mega Man ZX Advent	DS	Capcom	Jump'n'Run	81	Ausgabe 11
Elite Beat Agents	DS	Nintendo	Musik	80	Ausgabe 9
Drawn to Life: Mal-Held sein	DS	THQ	Jump'n'Run	80	Ausgabe 9
Mario Party DS	DS	Nintendo	Partyspiel	80	Ausgabe 10
Trauma Center: Under the Knife	DS	Atlus	Geschicklichkeit	80	Ausgabe 3

Rennspiele

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Mario Kart DS	DS	Nintendo	Fun-Racer	91	Ausgabe 2
Ridge Racer 2	PSP	Namco	Arcade	91	Ausgabe 5
Burnout Legends	PSP	Electronic Arts	Arcade	90	Ausgabe 1
DTM Race Driver 3 Challenge	PSP	Codemasters	Simulation	86	Ausgabe 7
Wipeout Pulse	PSP	Sony	Arcade	86	Ausgabe 10
Wipeout Pure	PSP	Sony	Arcade	86	Ausgabe 1
Burnout Dominator	PSP	Electronic Arts	Arcade	85	Ausgabe 8
Out Run 2006: Coast 2 Coast	PSP	Sony	Arcade	85	Ausgabe 3
WRC	PSP	Sony	Simulation	84	Ausgabe 2
Race Driver: GRID	DS	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 12
DTM Race Driver 3: Create & Race	DS	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 9
Test Drive Unlimited	PSP	Atari	Simulation	83	Ausgabe 7
Colin McRae Rally 2005 plus	PSP	Codemasters	Simulation	83	Ausgabe 1
Midnight Club L.A. Remix NEU	PSP	Take 2	Arcade	82	Ausgabe 14
TrackMania DS NEU	DS	Koch Media	Arcade	82	Ausgabe 14
Need for Speed Carbon: Own the City	PSP	Electronic Arts	Arcade	82	Ausgabe 6
L.A. Rush	PSP	Midway	Arcade	81	Ausgabe 6
Ferrari Challenge	DS	System 3	Simulation	80	Ausgabe 11
FlatOut: Head On	PSP	Empire	Arcade	78	Ausgabe 11
Sega Rally	PSP	Sega	Arcade	77	Ausgabe 9

Action

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Tekken: Dark Resurrection	PSP	Namco	Beat'em-Up	90	Ausgabe 5
God of War: Chains of Olympus	PSP	Sony	Hack'n'Slay	87	Ausgabe 11
Socom: Fireteam Bravo 2	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	87	Ausgabe 8
Power Stone Collection	PSP	Capcom	Beat'em-Up	86	Ausgabe 6
Metal Slug Anthology	PSP	Atari/Ignition	Jump'n'Shoot	85	Ausgabe 7
Bleach: The Blade of Fate	DS	Sega	Beat'em-Up	85	Ausgabe 11
Mortal Kombat Unchained	PSP	Midway	Beat'em-Up	85	Ausgabe 6
Street Fighter Alpha 3 Max	PSP	Capcom	Beat'em-Up	85	Ausgabe 3
Syphon Filter: Dark Mirror	PSP	Sony	Third-Person-Shooter	85	Ausgabe 4
Gradius Collection	PSP	Konami	Shoot'em-Up	85	Ausgabe 5
Metroid Prime Hunters	DS	Nintendo	Action-Adventure	85	Ausgabe 4
Ace Combat X	PSP	Bandai-Namco	Flugsimulation	84	Ausgabe 6
Ninja Gaiden: Dragon Sword	DS	Tecmo/Ubisoft	Action-Adventure	83	Ausgabe 12
Ratchet & Clank: Size Matters	PSP	Sony	Jump'n'Run	83	Ausgabe 8
Star Wars: Lethal Alliance	PSP	Ubisoft	Third-Person-Shooter	83	Ausgabe 6
Bangai-O Spirits	DS	D3 Publisher	Shoot'em-Up	82	Ausgabe 13
Star Wars: Lethal Alliance	DS	Ubisoft	Action-Adventure	82	Ausgabe 6
SNK Arcade Classics Vol. 1 NEU	PSP	SNK Playmore	Spielesammlung	80	Ausgabe 14
Dead Head Fred	PSP	D3 Publisher	Action-Adventure	80	Ausgabe 11
Def Jam Fight for NY: Takeover	PSP	Electronic Arts	Beat'em-Up	80	Ausgabe 5

Abenteuer

	System	Hersteller	Genre	Spielspaß (max 100)	Test in
Legend of Zelda: Phantom Hourglass	DS	Nintendo	Action-Adventure	93	Ausgabe 9
GTA: Vice City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	92	Ausgabe 6
GTA: Liberty City Stories	PSP	Take 2	Action-Adventure	91	Ausgabe 2
Mario & Luigi: Partners in Time	DS	Nintendo	Action-Rollenspiel	91	Ausgabe 3
Metal Gear Solid: Portable Ops	PSP	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 7
Castlevania: Order of Ecclesia NEU	DS	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 14
Castlevania: Portrait of Ruin	DS	Konami	Action-Adventure	88	Ausgabe 7
The World Ends With You	DS	Square-Enix	Rollenspiel	87	Ausgabe 12
Crisis Core: Final Fantasy 7	PSP	Square-Enix	Rollenspiel	86	Ausgabe 12
Final Fantasy 4	DS	Square-Enix	Rollenspiel	86	Ausgabe 13
Pokémon: Diamant- & Perl-Edition	DS	Nintendo	Rollenspiel	86	Ausgabe 9
Professor Layton & das geheimnisvolle Dorf	DS NEU	Nintendo	Knobelspiel-Adventure	85	Ausgabe 14
Prince of Persia: The Fallen King NEU	DS	Ubisoft	Action-Adventure	85	Ausgabe 14
Sonic Chronicles: Die dunkle Bruderschaft	DS	Sega	Rollenspiel	85	Ausgabe 13
Tomb Raider: Anniversary	PSP	Eidos	Action-Adventure	85	Ausgabe 9
Resident Evil: Deadly Silence	DS	Capcom	Action-Adventure	85	Ausgabe 3
Dragon Quest: Die Chronik der Erkorenen	DS	Square-Enix	Rollenspiel	84	Ausgabe 13
Final Fantasy 3	DS	Square-Enix	Rollenspiel	84	Ausgabe 7
Castlevania: The Dracula X Chronicles	PSP	Konami	Action-Adventure	84	Ausgabe 10
Monster Hunter Freedom 2	PSP	Capcom	Action-Adventure	83	Ausgabe 9

Fragen und Antworten!

Service >>

SEITE 72

SPIELEKAUF VIA PSP

Um die interessanten Download-Games zu bekommen, braucht Ihr jetzt keinen PC mehr – *Mobile Gamer* zeigt, wie Ihr mit der PSP einkauft.

Technik Know-how



PORTRÄT: BOMBERMAN

SEITE 73

Alle Tipps in dieser Ausgabe >>

SEITE 82

KARTEN & BOSSE

Castlevania Order of Ecclesia

Routenplaner: Mit unseren Hilfen findet Ihr alle Dorfbewohner und macht die bösen Obermotze nieder.

SEITE 80

Star Ocean First Departure

CHARAKTERE & GEHEIMNISSE

Ab auf die Sternenreise: Wo stecken nur die besten Mitglieder für Euren Trupp? Folgt unseren Hinweisen, um die Kameraden aufzuspüren und nebenbei nützliche Kniffe zu lernen.

Leseführung >>

Mehr Spaß am Spiel

Auf den folgenden Seiten wollen wir Euch mit Rat und Tat zur Seite stehen und über Hintergründe des Spiele-Business informieren. Braucht Ihr Cheats zu aktuellen Spielen oder gar die Komplettlösung eines komplexen Abenteuers? Kein Problem. Wollt Ihr Euch zum Handheld-Experten mausern oder wissen, wie Ihr wichtige Peripherie sinnvoll nutzt? Willkommen auf unseren Know-how-Seiten. Viele Fragen – wir antworten. Übrigens auch auf ganz normale Leserbriefe, die Ihr bitte an folgende Adresse richtet:

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Wallbergstr. 10
86415 Mering

E-Mail: service@mobile-gamers.de

Know-how >>



Multimedia Manager für PSP

Vom Podcast bis zum PSN-Download: Sonys "Media Manager 3" präsentiert sich als optimaler PC-Partner für die PSP!

Die PC-Software "Media Manager 3" verspricht vollen Zugriff auf das gesamte Leistungsvermögen der Sony PSP: Man kann damit die Einkäufe aus dem PSN-Store organisieren, Podcasts aller Art abonnieren sowie Videos, Musik und Bilder verwalten. Das gelingt jetzt noch umfangreicher als zuvor, da allerhand neue Formate unterstützt werden: Etwa TV-Aufnahmen aus dem Windows Media Center und Camcorder-Videos sollen nun ebenfalls problemlos aufs Handheld wandern. *Mobile Gamer* klärt, ob Ihr das Werkzeug tatsächlich nötig habt. *oe*



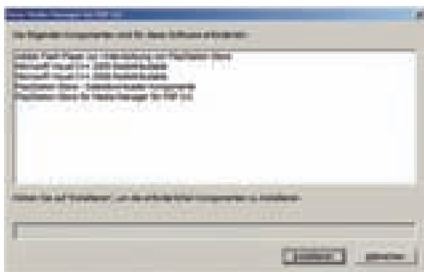
Internet-Adressen >>

Angebot	Link
Media Manager	www.playstation.de/psp/
.NET Framework 2.0	www.microsoft.com/downloads/
.PSP Video 9	www.pspvideo9.com

Kompatibel dank eingebautem Wandler

Typ	Formate
Video (Pro-Version)	3GP, AVC MB, AVI, DIVX, DV, DVR-MS, IFO, M1P, M2P, M2T, M2TS, M4V, MMV, MNV, MOV, MP1, MP4, MPEG, MPEG1, MPEG2, MPG, MTS, QT, WMV
Audio	3GP, AA3, AAC, AU, FLAC, M4A, M4B, MP2, MP3, MP4, MPA, OGG, PCA, WAV, WMA
Bilder	BMP, DIB, GIF, JFIF, JPE, JPEG, JPG, PNG, TIF, TIFF

1 Installiert die Software



Klappt nur mit Internetverbindung: Zu Beginn der Installation werden diverse Elemente nachgeladen.

Für den "Media Manager" benötigt Ihr einen PC mit Windows XP (ab Service Pack 2), Windows Vista oder Windows Media Center (ab 2005). Wie bei zahlreichen PSP-Anwendungen ist zudem die kostenlose Software ".NET Framework 2.0" erforderlich, Ihr bekommt sie umsonst auf der Microsoft-Homepage. Dann lässt sich die Installationsdatei des "Media Manager" starten, für die folgenden Schritte ist eine Internet-Verbindung erforderlich: Zunächst werden diverse Komponenten nachgeladen und installiert, darunter der Adobe Flash Player und der PSN-Store. Anschließend bestätigt Ihr die Lizenzvereinbarungen, um die Installation des "Media Manager" zu starten. Zuletzt erfolgt die Online-Registrierung, die sich auf Wunsch auch ohne die Eingabe persönlicher Daten durchführen lässt. Erst dann könnt Ihr den „Media Manager" starten.

Damit die Kommunikation mit der PSP klappt, muss diese die Systemsoftware Version 4.05 oder höher besitzen, startet gegebenenfalls die 'Netzwerkaktualisierung' oder ladet das Update von der Homepage.



Wer nach der Online-Registrierung keine Werbemails erhalten will, gibt seine persönlichen Daten nicht preis.

2 Der PSN-Store

Der "Media Manager" empfängt Euch mit dem PSN-Store: Ihr klickt auf 'Deutschland' und findet Euch dann im Hauptmenü wieder. Wie im PSN-Store der PSP-Systemsoftware (siehe Seite 72) werden nur fürs Handheld relevante Angebote angezeigt – man kann alphabetisch suchen oder Spartenmenüs wie PSP-Spiele, PSone-Klassiker, Anwendungen und Videos studieren. Interessant ist der PSN-Store für den PC wegen der Kombination mit den Verwaltungsfunktionen:



Der PSN-Store erscheint ebenso strukturiert wie auf dem PSP-Bildschirm, allerdings ist er in die Managerfunktionen eingebunden.

Alle Downloads werden in die passenden Sparten (z.B. Video oder Spiel) des "Media Manager" übertragen. Dort lassen sie sich zusammen mit eigenen Inhalten komfortabel verwalten. Mächtig wird diese Funktion, sobald der benötigte Speicherplatz aller Inhalte das Volumen des PSP-Memsticks überschreitet. Heimanwender brauchen die Inhalte des PSN-Store nicht jedes Mal downloaden, wenn sie diese erneut auf der PSP installieren wollen. Laptop-Besitzer sparen nicht nur Zeit, sondern werden zudem vom Online-Zugang unabhängig.

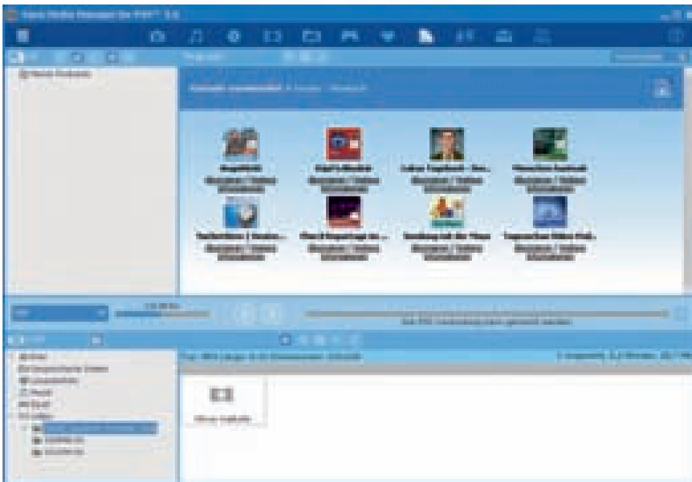
Unser Fazit

Sonys "Media Manager" ist ein übersichtliches Verwaltungswerkzeug für den PC, das alle Funktionen der PSP unter einen Hut bringt. Im Detail werden Multimediafreaks einige Mankos feststellen, die sie lieber zu Freeware-Alternativen greifen lassen. So reagiert die in Macromedia Flash programmierte Benutzeroberfläche manchmal träge, man muss alle Audiodateien in die iTunes-Datenbank importieren und der Videowandler der Pro-Version erfüllt nicht alle Bedürfnisse - da wünscht man sich einen Expertenmodus. Als All-in-One-Lösung ist der "Media Manager" jedoch mächtig: Wer etwa im Urlaub mit dem Laptop einen Hotspot findet, kann sich auf einen Schlag alle aktuellen RSS-Abos auf die Festplatte holen und nebenbei schnell ein neues Spiel kaufen. Das Umwandeln und die Organisation auf dem PSP-Memstick klappt anschließend auch ohne Internet-Verbindung – optimal für Internet-Cafés, in denen Ihr für Zugangszeit zahlt.

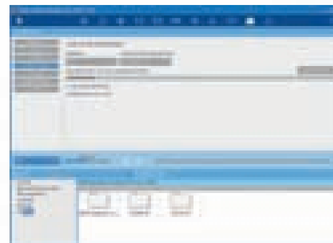


Datensauger für die PSP: Im mobilen Laptop-Einsatz ist der "Media Manager" eine optimale Rundumlösung.

3 Manager-Funktionen



Platz für Verbesserungen: Die Podcasts müsst Ihr als Link aus dem Internet importieren, Zugriff auf die interne RSS-Liste der PSP habt Ihr dabei nicht.

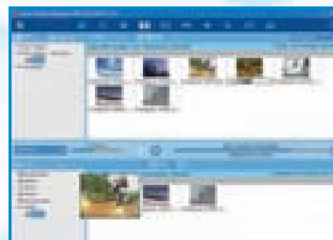


In den Einstellungen lassen sich Standards festlegen, etwa zum automatischen Umwandeln von Bild- und Audiodateien.

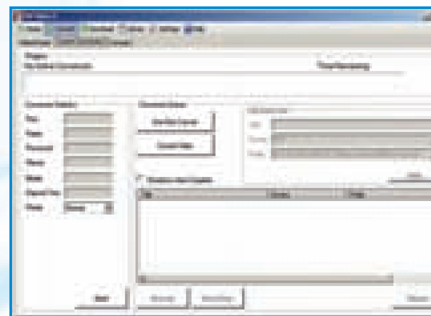
Am oberen Fensterrand des "Media Manager" findet Ihr dieselben Icons wie im Hauptmenü der PSP. Hier lassen sich gesammelte Inhalte wie Multimediadateien und die Downloads aus dem PSN-Store verwalten. Ihr tauscht die Daten zwischen PC-Festplatte sowie PSP-Memstick per Drag'n'Drop aus: Im oberen Fensterbereich überblickt Ihr die Dateien auf der PC-Festplatte, unten zeigt die Software den Inhalt des Memsticks. Neben den üblichen Videos, Bildern und Musikdateien dürft Ihr auch auf iTunes-Datenbanken zugreifen, Audio-CDs in MP3 umwandeln, Podcasts abonnieren und die Lesezeichen zwischen PSP- und PC-Browser austauschen. Im Gegensatz zum Lesezeichentausch kann die Podcast-Funktion nicht auf die in der PSP abonnierten RSS-Kanäle zugreifen: Der "Media Manager" besitzt eine eigene Verwaltung, man muss die Podcast-Links also notfalls aus dem PSP-Hauptmenü abtippen oder erneut im Internet suchen. Backup-Funktionen runden das Verwaltungspaket ab, damit lassen sich Spielstände oder der gesamte Inhalt des Memsticks auf der PC-Festplatte sichern.

4 Kostenpflichtig: Das Pro-Upgrade

Soweit der kostenlose Teil des "Media Manager", für zehn Euro könnt Ihr auf die Pro-Version upgraden. Die Profi-Variante bietet einen Formatwandler für Videos. Dieser bringt nicht mit der PSP kompatible Video-Podcasts und Filmdateien aller Art ins PSP-Format. Dazu nutzt Ihr drei Profile für niedrige, mittlere und hohe Qualität. Einsteiger freuen sich über die unkomplizierte Bedienung, Filmfans werden jedoch die fehlenden Spezialeinstellungen vermissen: So kann man bei der Umwandlung das Bild z.B. nicht beschneiden, um ein Video im 4:3-Format ohne Verzerrungen fürs volle PSP-Display zu optimieren. Außerdem dürft Ihr Filme nicht auf vorgegebene Dateigrößen wandeln oder mit Spezialfunktionen wie dem Two-Pass-Verfahren die Qualität optimieren. All das bieten kostenlose PC-Tools, weshalb der Kauf der Pro-Version lediglich für Anwender ohne technische Ansprüche Sinn macht. Wer die PSP mit nur einem Knopfdruck (statt vieler komplizierter Einstellungen) mit allerhand Videoformaten kompatibel machen will, erhält mit der Pro-Version eine brauchbare Lösung – schließlich will der Einsteiger nicht mit zig Tools hantieren.



In der Pro-Version werden nicht mit der PSP kompatible Videodateien automatisch ins Sony-Format umgewandelt.



Kostenlose Videotools wie „PSP Video 9“ bieten mehr Einstellmöglichkeiten als der Sony-Manager. Online-Features wie YouTube-Anbindung oder automatischer Downloadservice sind ebenfalls vorhanden.

Online-Shopping mit der PSP

Ohne PS3 & PC: Das Sony-Handheld geht ab sofort auch solo auf Einkaufstour im Internet.



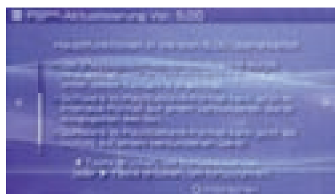
Der Online-Shop des Playstation Network (kurz PSN) ist eine feine Sache. Man kann dort allerlei günstige Spiele und Klassiker erwerben, Zusatzinhalte finden und Demos ausprobieren. Allerdings blieb dieser Luxus bislang Spielern mit PS3 oder PC vorbehalten, denn die PSP konnte sich nicht direkt im PSN-Store anmelden. Dank dem neuesten Update der PSP-Systemsoftware klappt das Online-Shopping nun auch auf dem Handheld, einen Internet-Zugang vorausgesetzt: *Mobile Gamer* zeigt Euch, wie Ihr den virtuellen Einkaufsbummel startet. *oe*

Internet-Adressen >>

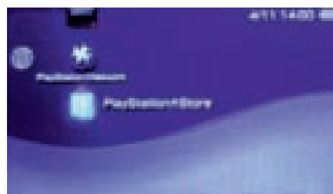
Angebot	WWW-Adresse
PSN-Store	https://store.playstation.com/login.gvm
PSP System-software	http://de.playstation.com/psp/



1 Das Firmware-Update



Die Aktualisierung klappt wie gewohnt: Ihr bestätigt die Lizenzvereinbarungen und studiert die gut beschriebenen Neuerungen.



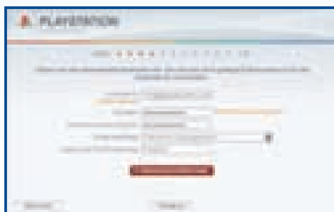
Ab der Systemsoftware 5.0 erscheint das Playstation Network im Hauptmenü des Sony-Handhelds.

Damit die PSP den PSN-Store erreicht, müsst Ihr sie zunächst auf den neuesten Stand bringen. Ab Systemsoftware Version 5.0 ist Sonys Laden eingebaut. Aktuell ist die Version 5.01 (Stand Anfang November 2008), die einen Fehler der Version 5.0 behebt: Wenn man Downloads auf einen Memstick mit acht oder 16 GB Speicher sichert, kann die Software den freien Speicherbereich oft nicht erkennen – zum Glück hat Sony den Fehler flink ausgemerzt. Das Software-Update startet Ihr entweder im Hauptmenü der PSP (unter 'Einstellungen', dann 'Netzwerkaktualisierung') oder Ihr ladet das Update via PC direkt von der Sony-Homepage. Dann müsst Ihr die Daten im Ordner 'UPDATE' platzieren, den Ihr unter 'PSP' und dann 'GAME' auf dem Memstick speichert. Anschließend findet sich das Update im PSP-Hauptmenü unter 'Spiel' und 'Memory Stick'. Startet es und folgt den Anweisungen.

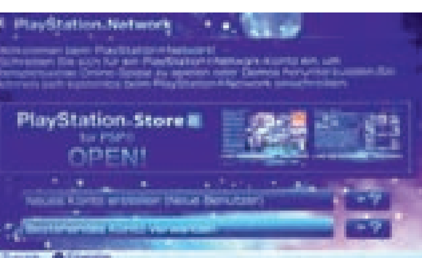
Neuerungen der PSP-Systemsoftware 5.01

- PSN-Store verfügbar
- PSP-3000-Besitzer können über das TV-Kabel auch in Vollbild- und Interlace-Modus spielen
- Wiedergabe von AVC-Videos mit einer Auflösung von 640x480 Pixeln
- Abschalt-Timer für Musikwiedergabe
- Titelanzeige bei Videowiedergabe
- Automatische USB-Verbindung (optional)
- Automatische Anpassung der Hintergrund-beleuchtung (optional)
- Neues Standarddesign fürs Hauptmenü
- Virtuelle Tastatur lässt sich in Vollbildgröße darstellen

2 Erstellt ein Konto



Nutzt eine echte Tastatur: Mit dem PC-Browser klappt die Anmeldung beim Playstation Network schneller.



Beim ersten Besuch im PSN-Store könnt Ihr ein neues Konto erstellen oder bereits vorhandene Zugangsdaten eingeben.

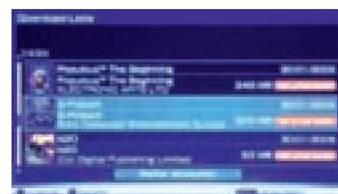
Ab Version 5.0 der Systemsoftware findet Ihr im Hauptmenü der PSP die neue Funktion 'PlayStation Network'. Hier kann man ein neues Konto erstellen oder direkt in den PSN-Store wechseln. Weil bei der Anmeldung die Eingabe einiger Daten erforderlich ist, empfehlen wir Euch die komfortable Anmeldung am PC und über die Sony-Homepage. Hier erwarten Euch dieselben Eingabemasken, mit einer realen Tastatur geht's aber deutlich schneller als mit dem virtuellen Keyboard – nutzt deshalb unseren Link zum PSN-Store. PS3-Besitzer mit PSN-Konto können natürlich ihre bereits bekannten Zugangsdaten verwenden und mit diesen sowohl auf PSP als auch PS3 den PSN-Store besuchen.

3 Nutzt den PSN-Store



Das kennt man: Die erhältlichen Titel werden ausführlich beschrieben, einen Screenshot darf man aber nicht betrachten.

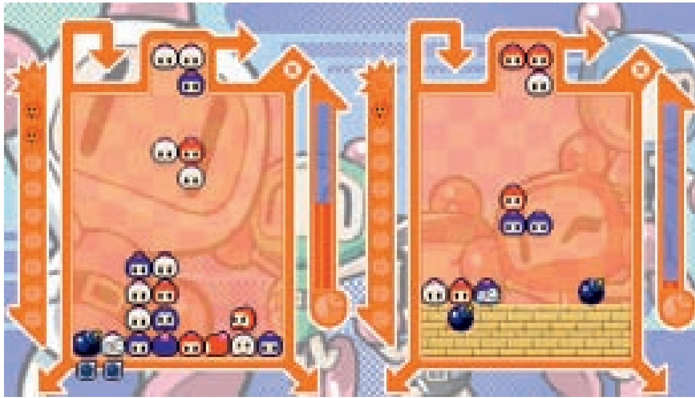
Die Bedienung des PSN-Stores funktioniert auf PSP noch einfacher als auf PS3 und PC, weil ausschließlich mit dem Handheld kompatible Software angezeigt wird; man muss sich PSP-Titel und PSone-Klassiker nicht mühsam zusammensuchen. Für Handheldspieler mit kleinem Memstick ist die 'Downloads'-Funktion interessant. Hier kann man bereits gekaufte Software erneut auf die PSP übertragen, denn so lassen sich etwa im Urlaub die mitgeführten Spiele wechseln.



Ein Klick auf das 'Downloads'-Icon bringt alle bereits getätigten Käufe auf den Bildschirm. Ihr dürft sie beliebig oft auf dem Memstick installieren.

Handheld-Helden: Bomberman

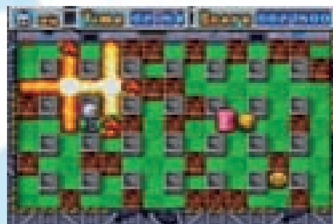
Vom einfachen Fabrikarbeiter zum langlebigen Superstar – wir stellen den kleinen Sprengstoffexperten näher vor. Aber Vorsicht: Hinter seinem putzigen Äußeren verbirgt sich die blanke Zerstörungswut.

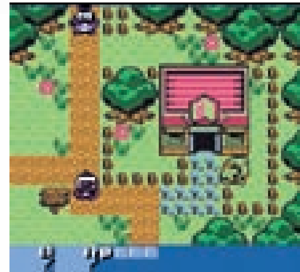

Den "Puyo Pop"-Klon "Bomberman: Panic Bomber" gibt es nur in Japan (PSP).

Ja, ich weiß: Mit meiner rechteckigen Roboter-Rübe und der Stummelantenne sehe ich nicht wirklich lässig aus. Und mein Name zeugt von eher bescheidener elterlicher Kreativität. Aber er trifft den Nagel auf den kantigen Kopf: Ich bin Bomberman, der fleißigste Bombenleger der Videospielgeschichte. Meine Geschichte begann 1983 auf dem MSX: Damals war ich noch ein gelangweilter Fabrikarbeiter. Als ich mich aber aus dem trostlosen Fließbandleben herausgebombt hatte, kam meine Karriere in Schwung. Spätestens nach den ersten Fortsetzungen mit Mehrspieler-Modus wurde ich gar ein richtiger Star! Und dabei ist meine Mission simpel: in überschaubaren 2D-Labyrinthen sämtliche Gegner vom Bildschirm sprengen. Klar, hochgeistige Arbeit ist das nicht, aber es macht viel Spaß!

Genre-Expedition

Mit dem Durchbruch des Game Boy fand ich auf Handhelds ein gerne besuchtes Zuhause. Nach der Jahrtausendwende bemerkten meine Auftraggeber Abnutzungserscheinungen, werteten deshalb meine Solo-Aufträge auf und ließen mich neue Genres kennenlernen: Ich erinnere mich an Rollenspiel-Erfahrungen in "Bomberman Quest" oder die von "Puyo Pop" inspirierte Knobelei "Bomberman: Panic Bomber". Auf der "Pokémon"-Welle bin ich auch mal geschwommen: In den zwei Titeln der „Bomberman Max“-Reihe für Game Boy Color und GBA


Im klassischen Spielfeld bombt es sich auch bei "Bomberman" (DS) kultig.


"Zelda"? Nein. Das Action-Rollenspiel "Bomberman Quest“ für den GBC.

habe ich seltsame Kreaturen, so genannte Charaboms, gefangen. Ganz in der Manier des Nintendo-Vorbilds gab es beide Episoden in zwei sich marginal unterscheidenden Fassungen – als "Blue"- und "Red"-Variante. Unter uns: Die Letzteren waren doof. Schließlich habe hier nicht ich, sondern ein Typ namens Max die Hauptrolle gespielt.

Online-Bomber

Erfreulich unterhaltsame Abenteuer erlebe ich in letzter Zeit auf dem Nintendo DS, speziell in den zwei Teilen von "Bomberman Land Touch!". In diesen durfte ich in spaßigen Minispielen auftreten und mich in famosen Mehrspieler-Duellen mit Online-Unterstützung beweisen. Dagegen war das Action-RPG "Bomberman Story DS" eher langweilig. Dennoch: Auch nach einem Vierteljahrhundert läuft meine Karriere richtig bombig! *fk*

Steckbrief:

NAME: Bomberman

GEBOREN: 1983 in "Bomberman" (MSX)

ERKENNUNGSMERKMALE: eckiger Kopf mit Antenne, aber ohne erkennbaren Mund

GRÖSSTE STÄRKEN: sprengt sich jeden Weg frei

GRÖSSTE SCHWÄCHEN: jagt sich gerne mal selbst hoch

ÄRGSTER WIDERSACHER: schwarzer Bomberman

HOBBIES: Extras sammeln und – natürlich – Bomben legen

Alle Handheldspiele rund um den kleinen Bombenleger im Überblick

Titel	System	Genre	Veröffentlichung
Dynablaster	Game Boy	Reaktion	1991
Wario Blast: Featuring Bomberman!	Game Boy Color	Reaktion	1994
Panic Bomber	Virtual Boy	Denken	1995*
Bomberman GB 2	Game Boy	Reaktion	1995*
Bomberman GB 3	Game Boy	Reaktion	1996*
Pocket Bomberman	Game Boy	Reaktion	1997*
Pocket Bomberman	Game Boy Color	Reaktion	1999
Bomberman Quest	Game Boy Color	Abenteuer	1999
Bomberman Max (Blue & Red)	Game Boy Color	Abenteuer	2000*
Bomberman Tournament	GBA	Abenteuer	2001
Bomberman Max 2 (Blue & Red)	GBA	Abenteuer	2002
Bomberman Jetters	GBA	Abenteuer	2002*
Hudson Best Collection Vol. 1: Bomberman Collection	GBA	Reaktion	2005*
Bomberman	DS	Reaktion	2005
Bomberman: Panic Bomber	PSP	Denken	2005*
Bomberman: Bakufuu Sentai Bombermen	PSP	Reaktion	2006*
Bomberman Land Touch!	DS	Reaktion	2007
Bomberman	PSP	Reaktion	2007
Bomberman Story DS	DS	Abenteuer	2007
Bomberman Land	PSP	Reaktion	2008
Bomberman Land Touch! 2	DS	Reaktion	2008

* nicht in Deutschland erschienen

Sprechstunde >>



Kontakt erwünscht

Wenn Ihr Fragen habt, Fehler entdeckt oder einfach nur ein paar Kommentare loswerden wollt, dann schreibt uns bitte.

Cybermedia GmbH
Mobile Gamer
Sprechstunde

Wallbergstr. 10
86415 Mering

Oder per E-Mail an:
service@mobile-gamers.de

Vielspieler mit iPhone

Hallo zusammen, da ich relativ viel unterwegs bin, ist aus mir sowas wie ein Handheld-Freak geworden. Neben dem DS besitze ich eine PSP, seit Mai statt einem Pocket PC das iPhone. Von dem her ist für mich fast Euer komplettes Magazin interessant und somit absolute Pflichtlektüre. Ich denke, es war von Euch eine gute Entscheidung, das iPhone als eines der ersten Magazine aufzunehmen. Vielleicht erweitert Ihr ja demnächst den iPhone-Teil ein bisschen, um der Masse an Neuerscheinungen Herr zu werden. Dafür könnt Ihr von mir aus die Rubrik "Spiele für alle" kürzen oder weglassen. Ich kann's eh nicht glauben, dass Casual Gamer Euer Magazin kaufen.

Michael, via E-Mail

MOBILE GAMER Hallo Michael, danke für Deine Unterstützung. Was das iPhone (bzw. den iPod Touch) betrifft, werden wir auch in Zukunft eine sinnvolle Auswahl der Spiele treffen müssen, die wir im Detail vorstellen. Noch ist das Interesse an Spieletests für Apples Handy nicht so stark, dass wir statt dessen auf die Games für Gelegenheitsspieler verzichten könnten. Außerdem sind diese Titel nicht nur für Casual Gamer interessant - selbst in unserer Redaktion, die tagtäglich die coolsten Spiele vor Augen hat, sind Kawashima & Co. sehr beliebt. Auch hier kommt es darauf an, die Spreu vom Weizen zu trennen; und genau dafür ist die *Mobile Gamer* da.

Kritik & Lob: kurz & knackig

Hallo Team! Gutes Heft, jedoch habe ich vier Kritikpunkte.

1. Previews sind toll, aber vorwegnehmend. Wem nützen teils dreiseitige Vorabtests von Spielen, die erst Monate später erscheinen (z.B. "GTA" in Ausgabe 13 oder "Resistance"). Bei "Sonic Chronicles" betrug die Zeitspanne zwischen Preview und Test satte acht Monate. Zudem reduzieren ausführliche Previews den Lesespaß beim eigentlichen Test. Bis auf die Wertung liest man dann kaum etwas Neues.

2. Im Test wäre eine grafische Angabe des Spielumfangs toll (wie Grafik- und Sound-Bewertung). Begriffe wie "ordentlicher Umfang" sind frei interpretierbar und meist nur dem Test-Text zu entnehmen.

3. Trennt bzw. verdoppelt doch bitte die Top-20-Listen und unterteilt sie nach Systemen.

4. Die Liste von erhältlichen, aber von Euch nicht getesteten PSP-Games wird immer länger.

Genug der Kritik: Lob für die Strukturierung der "Mobile Gamer" und die zum Teil ungeschönte und (spürbar) ehrliche zweite Test-Meinung Eurer Crew bei den Spiele-Tests. Euer treuer Leser seit Ausgabe 4.

Thomas aus Halle, via E-Mail

MOBILE GAMER Lieber Thomas, gerne wollen wir auf Deine Kritikpunkte eingehen.

1. Natürlich respektieren wir Deine Meinung, aber aus vielen Umfragen wissen wir, dass sich die meisten Leser ausführliche Previews von interessanten Spielen wünschen. Je früher wir diese Infos liefern können, um so besser -Vorfreude ist schließlich die schönste Freude. Wir bemühen uns allerdings, dass der Test deutlich mehr Neues als die Wertung bietet. Denn erst im Test können wir ernsthaft auf die Vor- und Nachteile eingehen, denn Spielversionen, die Previews zugrunde liegen, sind naturgemäß unfertig und fehleranfällig - eine endgültige Wertung können und wollen wir bei Previews nicht geben; entsprechend unser Balken, der eine grobe Einschätzung der Spielequalität bietet.

2. Nette Idee, den Spielumfang in Form eines Balkendiagramms anzugeben. Wir werden das intern ausführlich diskutieren - wobei es zu bedenken gilt, dass auch diese Angabe immer ein bisschen subjektiv ist, denn Spieler 1 braucht für einen bestimmten Level 20 Minuten, der weniger erfahrene Spieler 2 vielleicht 40 Minuten...

3. Die Referenz-Listen haben wir bewusst systemübergreifend gewählt, weil wir den Lesern so auf einen Blick vermitteln können, welches System in welchem Genre die besten Spiele bietet. Aber

FALSCH? RICHTIG!

Stimmt was nicht im Heft? An dieser Stelle rücken wir die Fakten gerade und korrigieren falsche Anmerkungen der letzten Ausgaben.

Ausgabe 13, Seite 14: Bei einem solchen Mammutprojekt verwundert eine Verzögerung nicht wirklich: **Grand Theft Auto: Chinatown Wars** verspätet sich etwas und soll nun im 2. Quartal 2009 erscheinen.

Ausgabe 13, Seite 6: Bei der einheimischen **Messeplanung** hat sich einiges getan - die Videospiel-Veranstaltungen Games Convention (Leipzig) und gamescom (Köln) finden 2009 zeitgleich vom 19. bis 23. August statt.

vielleicht machen wir ja aus den Top 20 eine Top-30-Liste – wir grübeln.
4. Hättest Du kritisiert, dass wir lange nicht alle DS-Spiele testen, die erscheinen, dann müssten wir Dir sagen "Ja, Du hast recht, aber es gibt so viele Neuheiten, dass wir unmöglich alle ins Heft bekommen - sorry!" Was jedoch PSP-Games betrifft – hier bieten wir (fast) einen Gesamtüberblick des Angebotes. Nur ganz wenige fallen durch das Raster, weil sie völlig uninteressant oder nur in wenigen Geschäften in Deutschland zu bekommen sind. Welche PSP-Spiele haben wir Deiner Ansicht nach verpasst? Für jeden Tipp (auch von anderen Lesern) sind wir dankbar.

Ein Hoch auf "Jewel Master"

Hallo, früher hatte ich immer alle Konsolen. Doch mittlerweile bin ich voll und ganz dem PC verfallen und halte lediglich dem Nintendo DS die Treue. Eine PSP hatte ich auch schon mal: Zwar ist die Grafik ganz toll, aber die Steuerung schlecht und die Spiele sind nicht sonderlich interessant. Jedenfalls ist die *Mobile Gamer* die einzige Zeitschrift, die mich noch interessiert. Leider ist sie zu dünn und schnell durchgelesen. Speziell in den Sommermonaten ist das Warten auf die neue Ausgabe anstrengend – zumal ich mir fast nur Spiele kaufe, von denen ich vorher einen Test gelesen habe. (...)
Nun aber zum eigentlichen Grund: Auf Seite 65 der letzten Ausgabe finden sich einige Kurztests. Darunter auch "Jewel Master". Dieses hat läppische 67 Punkte erhalten. Ich frage mich, warum? Ich habe das Spiel kürzlich bekommen und finde es genial. "Zoo Keeper" wurde damals (bei einer anderen Zeitschrift) mit 89% bewertet und bietet weniger Features. Der Aufbau-Part übt auf mich einen ganz besonderen Reiz aus, dann die vielen Boni-Teile sind sehr hilfreich. Lediglich die kleinen Symbole und die manchmal falsche Abfrage (dass man die kleinen Dinger nicht so gut trifft) nerven. (...)
Eure Karten zu "Final Fantasy 4" und die Boss-Beschreibungen sind übrigens toll. Haben mir schon gut weitergeholfen :)

Andreas, via E-Mail


Lieber Andreas, danke für das Lob. Was unsere Wertung zu "Jewel Master" betrifft: "Zoo Keeper" haben wir in der *Mobile Gamer* nicht getestet, würden ihm aber keinesfalls 89 Punkte geben. Wir ordnen Spiele innerhalb des Genres ein und vergleichen dann die Vor- und Nachteile. Spielidee, Komplexität, Zugänglichkeit, Spielfluss, Logik, Steuerung, Grafik, Ambiente und und und – all diese Aspekte fließen in die Gesamtwertung ein. Außerdem versuchen wir im Text, die Vor- und Nachteile darzustellen, so dass sich der Leser ein eigenes Bild machen kann, ob das Spiel für ihn persönlich geeignet ist – abseits unserer Punktebewertung.

Probleme mit Final Fantasy 4


Hallo *Mobile Gamer*, trotz der sehr guten Komplettlösung von "Final Fantasy 4" komme ich beim zweiten Bossgegner (Oktomammut) nicht weiter. Sobald die Bestie schwächer wird, tötet sie alle meine Party-Mitglieder. Könntet Ihr mir nicht ein paar zusätzliche Tipps geben? Hier noch die Level meiner Gruppe: Cecil 16, Tellah 15, Rydia 13.

Jan Sälzer, via E-Mail


Lieber Jan, ein verwundetes Oktomammut kann in der Tat fies reinhauen. Mit den angegebenen Level Deiner Party-Mitglieder ist der Krakenkerl aber auf jeden Fall zu knacken. Am besten wählst Du die Defensiv-Taktik: Benutze mit Cecil am Anfang des Kampfes die Schwarzkunst und lasse ihn wiederholt zuschlagen, während Rydia und Tellah sich aufs Heilen aus der hinteren Kampfreihe verlegen. Hat das Biest noch mehr als drei Tentakel, schadet ein Blitz-Zauber zwischendurch nichts. Wenn das auch nichts hilft, kannst Du auf Pochka ausweichen. Mit folgendem Trick bringst Du seine Intelligenz im Mathe-Minispiel auf den Höchststand: Starte das Minispiel, sieh Dir die Aufgabe an und klappe den DS zu. Jetzt rechnest Du in aller Ruhe, klappst den DS wieder auf und schreibst das Ergebnis hin. Danach stattest Du Pochka mit dem Blitz-Zauber aus, rufst ihn im Bosskampf auf und grillst Oktomammut.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg), viSdP

Redaktion/Autoren: Ulrich Steppberger (us, Projektkoordination), Oliver Schultes (os), Thomas Stuchlik (ts), Philip Ulc (pu), Matthias Schmid (ms), Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Michael Herde (mh), Jan Königsfeld (jk), Marcus Grüner (ma), Julia Brauer (jb), Fabian Käufer (fk)

Redaktionsfax: 08233/7401-17

Internet: www.mobile-gamers.de

E-Mail: service@mobile-gamers.de

Layout: w.m.graphiX - Werbeagentur

Titelmotive: Castlevania © Konami, diverse Spiele-Artworks

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung:
Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, 85386 Eching
Telefon 089/319061-0, Fax -113

Druck: Dierichs Druck+Media GmbH & Co. KG

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in Mobile Gamer oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

NACHBESTELLUNG



Ausgabe 13



Ausgabe 12

Die Ausgaben 12 und 13 von *Mobile Gamer* könnt Ihr nachbestellen. Einfach Coupon ausfüllen und 5 Euro pro Heft in einen Umschlag stecken. Alle anderen Ausgaben sind leider vergriffen.

Unsere Adresse: Cybermedia GmbH, Nachbestellungen, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

AUSSCHNEIDEN & ABSCHICKEN

Ich bestelle die angekreuzten Hefte.
Pro Heft lege ich 5 Euro in bar oder in Briefmarken in den Umschlag.

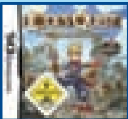
Ausgabe 13 ○ **Ausgabe 12** ○

NAME VORNAME

STRASSE NR

PLZ WOHNORT

Spieletipps >>



Lock's Quest

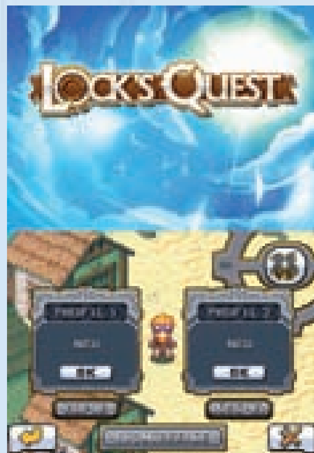
Cheats & Entwicklerbüro

Adel verpflichtet

Sobald Ihr "Lock's Quest" einmal durchgezockt habt, könnt Ihr auf einige faszinierende Zusatzoptionen im Hauptmenü zugreifen. Wenn Ihr Euer Spielerprofil auswählt und gleichzeitig die rechte Schultertaste gedrückt haltet, nehmt Ihr massiven Einfluß auf den bevorstehenden Spielverlauf: Sämtliche 'Uhrwerker'-Einheiten werden gelöscht und durch königliche Trupps ersetzt. Außerdem werden sämtliche 'Uhrwerker'-Sprites durch andere ersetzt. Ein weiterer Effekt ist die Blockade von Lufteinheiten; dadurch müsst Ihr keine FLAK bauen und habt diese Ressourcen frei für andere Vehikel. Allerdings wird dadurch die erste Mission extrem erschwert. Achtet bei der Benutzung des Cheats darauf, welche Mission Ihr danach anwählt, um keine böse Überraschung zu erleben.

Und Action

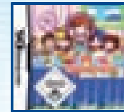
Eine weitere Möglichkeit zum Zeitvertreib, wenn Ihr "Lock's Quest" zum ersten Mal durchgespielt habt, ist folgender Kniff: Haltet die linke Schultertaste gedrückt, wenn Ihr Euer Spielprofil anwählt. Auf diese Weise könnt Ihr die letzte Story-Sequenz des Spiel betrachten.



Wählt Euer Profil mit gedrückter Schultertaste, um Boni zu aktivieren.

Entwicklerbüro

Wenn Ihr "Lock's Quest" durchgespielt habt, könnt Ihr an einer gut versteckten Stelle die 'Halle der Helden' finden. Hier tummeln sich die Entwickler des Spiels und erzählen Euch Schwänke aus ihrem Leben oder Interessantes zum Spiel. Sucht im Waldlager das Grab mit dem Schädel obendrauf und klickt diesen an. Nun erscheint auf der Weltkarte ein allein stehender gelber Punkt. Reist dorthin. Ihr werdet eine Höhle vorfinden, die Ihr betreten solltet. Hier schwimmt im Wasser eine Blase, die Ihr anklickt, um sie zum Platzen zu bringen. Nun nehmt Ihr die Energiequelle in Betrieb, indem Ihr diese ebenfalls antippt. Seht Euch genau die dadurch illuminierten Lampen an und untersucht die einzige mit Defekt. Jetzt habt Ihr durch eine Geheimtür endlich Zugang zum Entwicklerbüro.



Cooking Mama 2

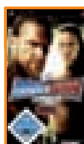
Trophäen

In den beiden Spielmodi 'Koch mit Mama' und 'Lass uns kochen' könnt Ihr verschiedene Belohnungen wie Rezepte, Gäste und diverse Objekte freischalten. Habt Ihr sämtliche Vertreter einer Kategorie aktiviert, bekommt Ihr zusätzlich eine Trophäe verliehen. Unsere Tabelle verrät Euch, auf welche Objekte Ihr Euch konzentrieren müsst, um eine bestimmte Trophäe zu verdienen.

Item-Trophäe
Sämtliche Items für das Tagebuch sowie alle Design-Objekte im 'Koch mit Mama'-Modus freischalten

Mama-Trophäe
Alle zehn Charaktere des 'Lass uns kochen'-Modus freischalten

Rezept-Trophäe
Sämtliche 80 Rezepte des Spiels kochen



WWE Smackdown vs. Raw 2009

Cheatcodes für Bonuswrestler

Bonuskämpfer

Geht im 'Mein WWE'-Menü auf den Unterpunkt Optionen und benutzt hier die Passwörter aus der Liste.



Zwei alte Haudegen machen sich bereit: Ringlegende 'Nature Boy' Ric Flair will WWE-Boss Mr. McMahon Saures geben.

Boogeyman
BoogeymanEatsWorms!!

Chris Jericho
AltJerichoModelSvR09

CM Punk-Kostüm
CMPunkAltCostumeSvR!

Gene Snitsky
UnlockSnitskySvR2009

Hornswoggle (Manager)
HornswoggleAsManager

Jillian Hall
PlayAsJillianHallSvR

Layla
UnlockECWDivaLayla09

Rey Mysterio-Kostüm
BooyakaBooyaka619SvR

Ric Flair
FlairWoooooooooooooo

Saturday Nights Arena
SatNightMainEventSvR

Vince McMahon
VinceMcMahonNoChance

Zack Ryder & Curt Hawkins
Ryder&HawkinsTagTeam

Eigene Finisher

Ihr solltet der Versuchung widerstehen, besonders langwierige individuelle Finisher zu entwerfen. In Tag-Team-Matches kann dies zu einem Timing-Problem führen, das Euch den Sieg kostet. Braucht Ihr zu lange, kann Euer Teampartner seinen Gegner nicht mehr kontrollieren.

SNK Arcade Classics Volume 1

Klassiker-Tricks

Art of Fighting

Um Mr. Big im Zweispieler-Modus freizuschalten, fordert Ihr ihn im Solo-Modus heraus und verliert absichtlich. Nach einem Neustart habt Ihr den hochgewachsenen Haudrauf als Duell-Charakter. Genau die gleiche Taktik könnt Ihr übrigens auch bei Mr. Karate anwenden.

Fatal Fury

Um die richtige Endsequenz von "Fatal Fury" zu sehen, müsst Ihr als Prügelspieler einiges auf dem Kasten haben: Kein einziges Continue dürft Ihr im harten oder normalen Modus verbrauchen!

King of Monsters

Sobald Ihr Euer Spiel zum ersten Mal speichert, könnt Ihr bei "King of Monsters" einen feinen Trick anwenden. Wenn ihr Euren Spielstand ladet, habt Ihr sofort drei weitere Continues im Sack. Sichert nun erneut und wiederholt den Prozess; so könnt Ihr drei weitere Einsätze absahnen und so weiter. Mit etwas Geduld verdient Ihr Euch auf diese Weise unendlich viele Continues.

Samurai Shodown

Mit den folgenden Cheats könnt Ihr diverse Bonus-Charaktere und Gags aktivieren. A steht dabei für einen schwachen Schlag, B für einen mittleren Schlag, C für einen schwachen Kick und D für einen mittleren Kick. Je nach Controller-Belegung müsst Ihr unterschiedliche Tasten drücken.

Earthquake isst Hühnchen
Mit Charlotte ein 'Perfect' erzielen und schnell eingeben:
A B A C A D ↑ ↓ ←

als Kuroko spielen
Versus-Modus anwählen:
↑ ↓ ← ↑ ↓ → A

als Shiki spielen
Cursor auf Zufallswahl stellen:
↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↓

als Zankuro spielen
Cursor auf Zufallswahl stellen:
↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↑ ↑

The King of Fighters '94

Um einen Charakter oder ein Team mit alternativem Kostüm zu sehen, haltet Ihr im Auswahl-Bildschirm einfach die D-Taste gedrückt.

Freischaltbares

Je nachdem, welches Spiel Ihr gerade zockt, habt Ihr die Möglichkeit, unterschiedliche Goodies freizuspielen. Bei den Prügelspielen gibt es vor allem Movelisten und Gameplay-Videos zu gewinnen, Action- und Sportspiele belohnen Euch dagegen mit Artworks und Musikstücken. Generell gilt: Ein abgeschlossener Schwierigkeitsgrad lohnt sich!

Riviera: The Promised Land

Badespaß

Lasst am Ende des dritten Kapitels Lina und Fia die Feder aufheben. Zurück in Elendie fragt Ihr die Fee in Linas und Fias Zuhause nach deren Verbleib. Begebt Euch zur Undine-Quelle und redet hier mit keiner Fee, sondern marschiert stur geradeaus, bis Ihr ein Minispiel starten könnt. Wenn Ihr hier alle Tasten richtig drückt, dürft Ihr eine wohlig warme Vollbadesequenz genießen.

Kung Fu Panda

Drachenstark

Die mächtigsten Kampfkunstattacken des fülligen "Kung Fu Panda" verbrauchen knappe Drachen-Energie. Um einen nie versiegenden Kraftschub an Drachenkrieger-Energie zu erhalten, müsst Ihr sämtliche der 100 im Spiel verstreuten Seelen der Tenchu-Armee sammeln. Dadurch könnt Ihr Eure Drachenkräfte einsetzen, selbst wenn Eure Chi-Kraftanzeige nicht voll aufgeladen ist.

Call of Duty: World at War

Alles freischalten

Um sämtliche Kampagnen und alle Challenge-Missionen von "Call of Duty: World at War" freizuschalten, gebt Ihr im Optionsmenü des Kommandozentrums den folgenden Cheat ein. Achtung: Wenn Ihr danach eine freigeschaltete Mission spielt, müsst Ihr Euren Spielstand erneut sichern, sonst merkt sich das Programm den eingegebenen Cheat nicht!

Y X Y Y X Y X X Y

Unsolved Crimes

Akte 13

Um die geheimnisvolle 13. Akte freizuschalten, müsst Ihr das Spiel durchspielen und dabei sämtliche Anfragen beantworten. Achtet dabei besonders auf den vierten Akt. Dies ist der einzige Abschnitt des Spiels, in dem Ihr bestimmte Anfragen versäumen könnt! Akte Nummer 4 hat insgesamt neun Anfragen. Am Anfang des 13. Kapitels solltet Ihr dann in der Kanalisation sämtliche Objekte antippen.

Spectrobes: Jenseits der Portale

Kartencodes

Kartencodes

Im ersten Drittel des Spiels findet Ihr in der oberen linken Ecke des Schiffs-Lagerraumes ein Kartenlesegerät. Benutzt den blauen Aufzug, um dorthin zu gelangen. Gebt nun die folgenden Codes ein, um diverse Goodies zu erhalten. Wir geben in der Regel nur den freigeschalteten Spectrobe an. Ihr bekommt stets noch Materialien, Maschinenteile oder Spezialfähigkeiten obendrauf.

Azenor Cacti: Erwachsener Spectrobe
1432IOB

Aurora
4213LFP

Bakuraiya Wolve: Geheimer Spectrobe
4213GBM

Cruiser-Teile
1432FQJ

Extra Räume
3142MHG

Erhöht die Lebensenergie
4213AFJ

Isadora Slizo: Geheimer Spectrobe
3124APE

Kibetekaa Empra: Geheimer Spectrobe
1432DLA

Leoza Dragos: Entwickelter Spectrobe
2341AIH

Pinska: Dunkler erwachsener Spectrobe
4213FMS

Plasma Blaster: stärkste Waffe des Spiels
1432BDJ

Reduziert die Kampfanzahl für Spectrobes bis zur Evolution
2341CFS

Shimainu: Kind-Spectrobe, Corona
2341AJG

Tamzoa: Kind-Spectrobe, Flash, Individuelle Farbe
3124KFN

Titanium, Metallium, Marmor
3124MOG

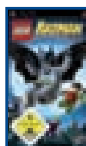
Zayas: Geheimer Spectrobe
2342IDA

Ausgrabungen in Lava

Auf Nox findet Ihr eine seltene Lava-Ausgrabungsstätte.



Generell gilt: Grabt möglichst langsam für eine perfekte Wertung.



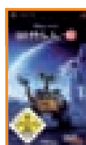
Lego Batman

PASSWÖRTER

Passwörter

Gebt die Passwörter im Computer in der Bat-Höhle ein, um diverse Boni, Fahrzeuge und Charaktere freizuschalten.

Alfred	ZAQ637
Bat-Tank	KNTT4B
Batgirl	JKR331
Bruce Waynes Privatjet	LEA664
Catwoman	M1AAWW
Catwomans Motorrad	HPL826
Clown-Gauner	HJK327
Fischartiger	HGY748
Freeze Girl	XVK541
Glideslam	BBD7BY
Helikopter	GCH328
Hafenhubschrauber	CHP735
Harley Quins Hammer Truck	RDT637
Hutmacher	JCA283
Hutmacher, Gleiter	HS000W
Hutmacher, Dampfschiff	M4DM4N
Joker-Handlanger	NKA238
Joker-Schläger	YUN924
Jokers Van	JUK657
Müllwagen	DUS483
Man-Bat	NYU942
Militärpolizist	MKL382
Mr. Freezes Eisberg	ICYICE
Mr. Freezes Kart	BCT229
Pinguin-Handlanger	NKA238
Pinguin-Taucher	BTN248
Pinguin-Schläger	BJH782
Pinguin-Killer	KJP748
Poison Ivy Handlanger	GTB899
Polizeimotorrad	LJP234
Polizei-Boot	PLC999
Polizei-Auto	KJL832
Polizei-Hubschrauber	CWR732
Polizei-Scharfschütze	HKG984
Polizei-Offizier	JRY983
Polizei-Taucher	VJD328
Riddler Handlanger	CRY928
Riddler Schläger	XEU824
Robins U-Boot	TTF453
Sondereinheit	HTF114
Seefahrer	NAV592
Wissenschaftler	JFL786
Sicherheitsmann	PLB946

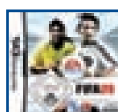


WALL-E

Passwörter

Gebt diese Passwörter im Cheat-Menü von "Wall-E" ein, um lustige Spezialeffekte zu aktivieren.

Feinde sehen Euch nicht	STEALTHARMOR
Jeder Würfel ist explosiv	EXPLOSIVEWORLD
Fliegerbrille	BOTMYSTERY
Smart Bomb	BOTOFWAR
Erhellt dunkle Passagen	GLOWINTHEDARK
Laser mit Regenbogenfarben	RAINBOWLASERS

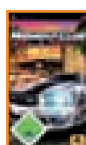


FIFA 09

Belohnungen

Erledigt folgende Voraussetzungen, um diverse Stadion-Upgrades zu ergattern.

Stadion-Upgrade 1	Gewinnt ein Spiel hoch zu null
Stadion-Upgrade 2	Erringt den ersten Ligaplatz
Stadion-Upgrade 3	Gewinnt eine Liga
Stadion-Upgrade 4	Gewinnt die Heimmeisterschaft
Stadion-Upgrade 5	Gewinnt zweimal den Heimpokal
Stadion-Upgrade 6	Gewinnt zweimal Eure Liga

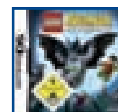


Midnight Club: L.A. Remix

Freischaltbare Wagen

Erfüllt die unten gelisteten Voraussetzungen, um folgende Bonus-Vehikel freizuschalten.

1969 Chevrolet Camara RS SS	'Bird on the Line'
2004 Ford Cobra Concept	'100 Carat Breakdown'
2006 Lamborghini Murcielago Roadster	'Toshi Challenge'
1971 Lamborghini Miura SV	Besiegt den L.A. City Champion
L.A. Police Car	100% in L.A.



Lego Batman

Alle Charaktere

Um sämtliche Charaktere von "Lego Batman" freizuschalten, geht Ihr ins Hauptmenü und tippt dort die nachstehende Tastenkombination ein.

X ↑ B ↓ Y ← Start → R R L R R ↓ ↓ ↑ Y Y Y Start Select

Alle Episoden

Sämtliche Episoden und den Freispiel-Modus aktiviert Ihr im Hauptmenü des Spiels mit dem folgenden Cheat.

→ ↑ R L X Y → ← B L R L ↓ ↓ ↑ Y Y X X B B ↑ ↑ L R Start Select

Klötzchen

Gebraucht im Batcave die folgende Kombo. Habt Ihr alles korrekt erledigt, ertönt eine Hupe und Ihr bekommt eine Millionen Klötzchen!

X Y B B Y X L L R R ↑ ↓ ← → Start Select

Mehr Klötzchen

Benutzt im Startmenü diesen Code. Habt Ihr alles richtig gemacht, ertönt ein Signal und Ihr bekommt drei Millionen Klötzchen!

↑ ↑ B ↓ ↓ X ← ← Y L R L R B Y X Start Select

Alle Extras

Gebt den untenstehenden Code im Hauptmenü ein, um sämtliche Extras von "Lego Batman" auf einen Schlag freizuschalten.

↑ ↓ L R L R L ← → X X Y Y B B L ↑ ↓ L R L R ↑ ↑ ↓ Start Select

Minispiel Schurkenjagd

Um das Minispiel 'Schurkenjagd' freizuschalten, müsst Ihr lediglich sämtliche Schurken-Kapitel des Storymodus mit dem Status 'wahrer Bösewicht' durchspielen. Vom Batcave-Computer aus startet Ihr das Minispiel.



Genug von Batman und Robin? Per Cheat schaltet Ihr alle Figuren frei!

STAR OCEAN First Departure

CHARAKTERE & GEHEIMNISSE

***Mobile Gamer* verrät Euch die wichtigsten Geheimnisse und sämtliche Bonus-Charaktere der Space-Opera.**

CHARAKTER-REKRUTIERUNG

Vier von acht Partyplätzen werden in "Star Ocean: First Departure" automatisch belegt. Vier weitere Kameraden könnt Ihr im Laufe des Spiels rekrutieren. Doch Vorsicht: Nicht alle der neun möglichen Charaktere kommen gut miteinander aus und manche verstecken sich äußerst trickreich. Mit unserer Rekrutierungs-Anleitung könnt Ihr planen, welche Mitstreiter Ihr anwerben wollt.

Cyuss Warren

Beschreibung:
behäbiger, kräftiger Schwertkämpfer
Rekrutierung: Ihr trefft Cyuss bereits früh in Haute. Er leistet Euch auf dem Botengang für den Ladeninhaber Badam Gesellschaft und lässt sich in Eure Gruppe einladen, wenn Ihr Haute ein zweites Mal besucht. Achtung: Wenn Ihr Cyuss rekrutiert, wird sich Euch Ashlay nicht anschließen.



Auf dem eisigen Silvalant-Kontinent kommen Cyuss' Feuerattacken besonders gut.

T'Nique Arcana

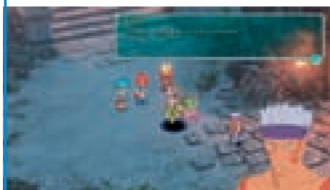
Beschreibung:
Kampfmaschine durch Werwolf-Power
Rekrutierung: Der Werwolf verstärkt Eure Truppe, wenn Ihr Euch mit Roddick in der Arena von Tatroi bis zum Rang D gekämpft habt. Allerdings dürft Ihr nur sechs oder weniger Gruppenmitglieder dabeihaben. Besiegt T'Nique in der Arena und gewinnt ihn als Kompagnon.



Gleich platzt der Schlafanzug und T'Nique verwandelt sich in eine blauhaarige Bestie.

Phia Melle

Beschreibung:
flinke Expertin für leichte Klingenwaffen
Rekrutierung: Wenn Ihr Astral-Castle zum ersten Mal betretet, könnt Ihr hier Phia aus der Gefangenschaft befreien. Sie folgt Euch aber nur, wenn Ihr weder Cyuss noch Ashlay in der Gruppe habt. Alternativ dürft Ihr sie später im Spiel rekrutieren. Wenn Ihr vom König das Astral-Emblem holt, wird sie ihre Hilfe anbieten, falls Eure Gruppe aus sechs oder weniger Mitgliedern besteht.



Auch wenn Ihr Phia nicht rekrutiert, unterstützt sie Euch gegen Darth Widow.

Erys Jerand

Beschreibung:
am besten versteckter Charakter
Rekrutierung: Wenn Ihr Mavelle, Ioshua und Ashlay in der Gruppe habt, solltet Ihr einen Abstecher zu den Ruinen nordöstlich von Silvalant machen. Hier findet Ihr tief im Inneren Erys, die sich Euch anschließt, wenn Ihr im Gespräch die zweite Dialog-Option wählt. Achtung: Egal ob Ihr Erys mitnehmt oder nicht, Ihr verliert Mavelle, wenn Ihr den letzten Raum der Ruinen betretet.

Ashlay Barnbelt

Beschreibung:
Kriegsveteran, kann keine Schilde benutzen
Rekrutierung: Wenn Ihr ohne Cyuss in der Party die Arena von Tatroi betretet, könnt Ihr mit Ashlay ein Schwätzchen halten und ihn später rekrutieren, wenn Ihr bei den Arenakämpfen siegreich seid. Ihr müsst Ashlay ansprechen, bevor Ihr erstmals Astral-City betretet, danach ist er weg. Außerdem ist er eine Grundvoraussetzung, wenn Ihr später Erys rekrutieren wollt.



GEHEIMNISSE

Mächtig viel Kohle gefällig? Ein Reittier oder eine Reiseversicherung für harte Dungeons? Mit unseren Profitipps ist das alles kein Problem.

Welch Vineyard

Beschreibung: Bonus-Charakter aus "Star Ocean 3"
Rekrutierung: Welch könnt Ihr anwerben, wenn Ihr zu Beginn der Emblem-Quest noch Platz in der Gruppe habt. Wenn Ihr von Ionis in Richtung Van reist, überquert Ihr zwei Brücken. Nach der zweiten Brücke findet Ihr auf einer Landzunge einen großen, rostroten Wald. Stöbert darin herum, bis Ihr Welchs Hütte findet, und ladet sie ein.



Der Bonus-Charakter aus "Star Ocean 3" schwingt für Euch den Schraubenschlüssel.

Pericci

Beschreibung: Katzenmädchen mit Raubtier-Fähigkeiten
Rekrutierung: Nachdem Ihr den Kapitän der Velkhent-Piraten vermöbelt habt, befreit Ihr das Katzenmädel aus seiner Zelle. Wenn sie kurz drauf flieht, müsst Ihr unbedingt ihre Okarina aufheben. Habt Ihr später, wenn die Emblem-Quest beginnt, noch Platz in der Party, solltet Ihr einen Abstecher nach Kratus unternehmen und dort eine Privataktion starten. Rüstet Euch mit der Okarina aus, redet mit Millie, wählt den Namen 'Pericci' und blast in das tönerne Instrument. Mit Pericci bietet sich Euch die einzige Möglichkeit, langwierige Reisen über die Weltkarte per Reit-Hase abzukürzen.

Mavelle Froesson

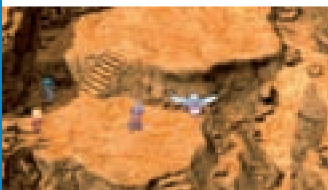
Beschreibung: kämpft mit magischen Kugeln
Rekrutierung: Das fesche Goth-Babe Mavelle kommt automatisch in Ionis mit, wenn Ihr Ashlay oder Ioshua in der Gruppe habt. Ihr braucht Mavelle unbedingt, wenn Ihr Erys Jerand rekrutieren wollt.



Schon bei Eurer ersten Begegnung präsentiert sich Mavelle als Drama-Lady.

Ioshua Jerand

Beschreibung: Heiler, Alternative zu Millie
Rekrutierung: Mit Cyuss, Ashlay oder Phia in der Party geht's nach Astral-City zum Purgatorium. Betretet den Tempel nicht durch den Haupteingang, sondern sucht von der Weltkarte aus dessen Hintertür. Hier wartet der Flügelmann auf Euch.



Majestätisch schwebt der geflügelte Heiler in die Geschichte.

Der Dealer von Silvalant

Nordöstlich vom Marktplatz in Silvalant-City könnt Ihr hinter einem Baum den versteckten Laden des Weihnachtsmannes von "Star Ocean" finden (siehe Bild). Hier kauft Ihr unter anderem den Froschstein, der Euch sofort aus Dungeons teleportiert, oder sündteures Geschmeide wie das Tri-Emblem. Wie Ihr Euch so was leisten sollt? Lest den Tipp rechts!



Hey Alter, brauchste 'ne Christbaumkugel? Dealer-Santa versteckt sich.

Sicher durch die verlassene Mine

Schon recht früh im Spiel könnt Ihr am Fuß von Mount Metorx eine verlassene Mine finden. Der Eingang liegt hinter ein paar Felsen in Richtung des Haute-Eingangs und ist nicht schwer zu finden. Problematischer ist hier die Stärke der Gegner. Unter Erfahrungslevel 40 braucht Ihr gar nicht erst versuchen, die Schätze der Mine zu heben. Außer, Ihr benutzt unseren UMD-Trick: Betretet das Dungeon und öffnet den UMD-Slot Eurer PSP. Dadurch blockiert Ihr sämtliche Zufallskämpfe! Allerdings müsst Ihr die Lade schließen, sobald Ihr den Abschnitt wechselt. So könnt Ihr die Mine ausräumen, ohne Euch vor den Minenräubern zu fürchten. Achtung: Wechselt Ihr mit offener UMD-Klappe den nächsten Abschnitt, stürzt das Spiel ab!



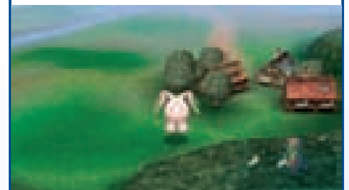
Zwar nicht das schwerste Dungeon, aber am Anfang des Spiels knüppelhart: die Metorx-Mine.

Wer wird Folionär?

Um Unmengen von Geld zu scheffeln, solltet Ihr einen Eurer Charaktere (am besten Millie) zum Level 10 Alchemisten machen. Kauft dann in Ionis eine Lezard Flask und aktiviert Millies 'Blessing of Mana'-Talent. So gerüstet könnt Ihr große Mengen des Items 'Philospher's Stone' herstellen. Diese Steine der Weisen verkaufen sich für Millionen Fol und machen Euch reich.

Die Hasenpfeife

Mit Pericci in der Gruppe müsst Ihr zunächst nach Portmith reisen und dort eine 'Private-Action' starten. Sucht Pericci im Schloss und erklärt Euch bereit, Ihr zu helfen. Weiter geht's nach Haute, wo Ihr als 'Private Action' in Badams Laden noch mal mit Pericci quatscht, um endlich die geniale Hasenpfeife zu bekommen. Mit dieser feinen Tröte ruft Ihr auf der Weltkarte ein riesiges Reisekarnickel herbei, mit dem Ihr ohne Zufallskämpfe durch die Gegend hüpft.



Tu mal lieber die Möhrchen! Mit dem Killerkarnickel hoppelt Ihr über die Weltkarte.



Castlevania Order of Ecclesia

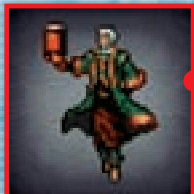
Aus den Geheimarchiven des Ecclesia-Ordens haben wir Shanoas Reise durch Transsylvanien und die besten Kampftaktiken rekonstruiert.

KARTEN & BOSSE

Die Wege in Transsylvanien können tückisch sein. Wer allerdings Draculas Reich mit unseren Karten durchstöbert, weiß, wo die Obermotze (rot) lauern und findet die Dorfbewohner (gelb) – habt Ihr alle Herausforderungen bestanden, öffnet sich der Pfad zum Blutsaugernest. Eine detaillierte Karte von Draculas Gruselschloss und Taktiken für die Bosse findet Ihr auf der dritten Seite. *mw*

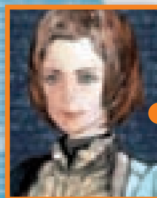
Legende

- Ausgang
- Teleporter
- Speicherpunkt
- Raum hinter brüchiger, per Glyphe zerstörbarer Wand

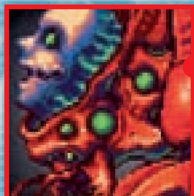

Barlowe

ECCLESIA


Jacob

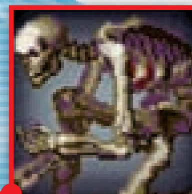

Monica

KALIDUS KANAL

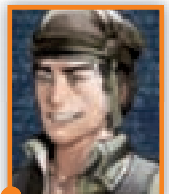

Arthtroverta

KLOSTER

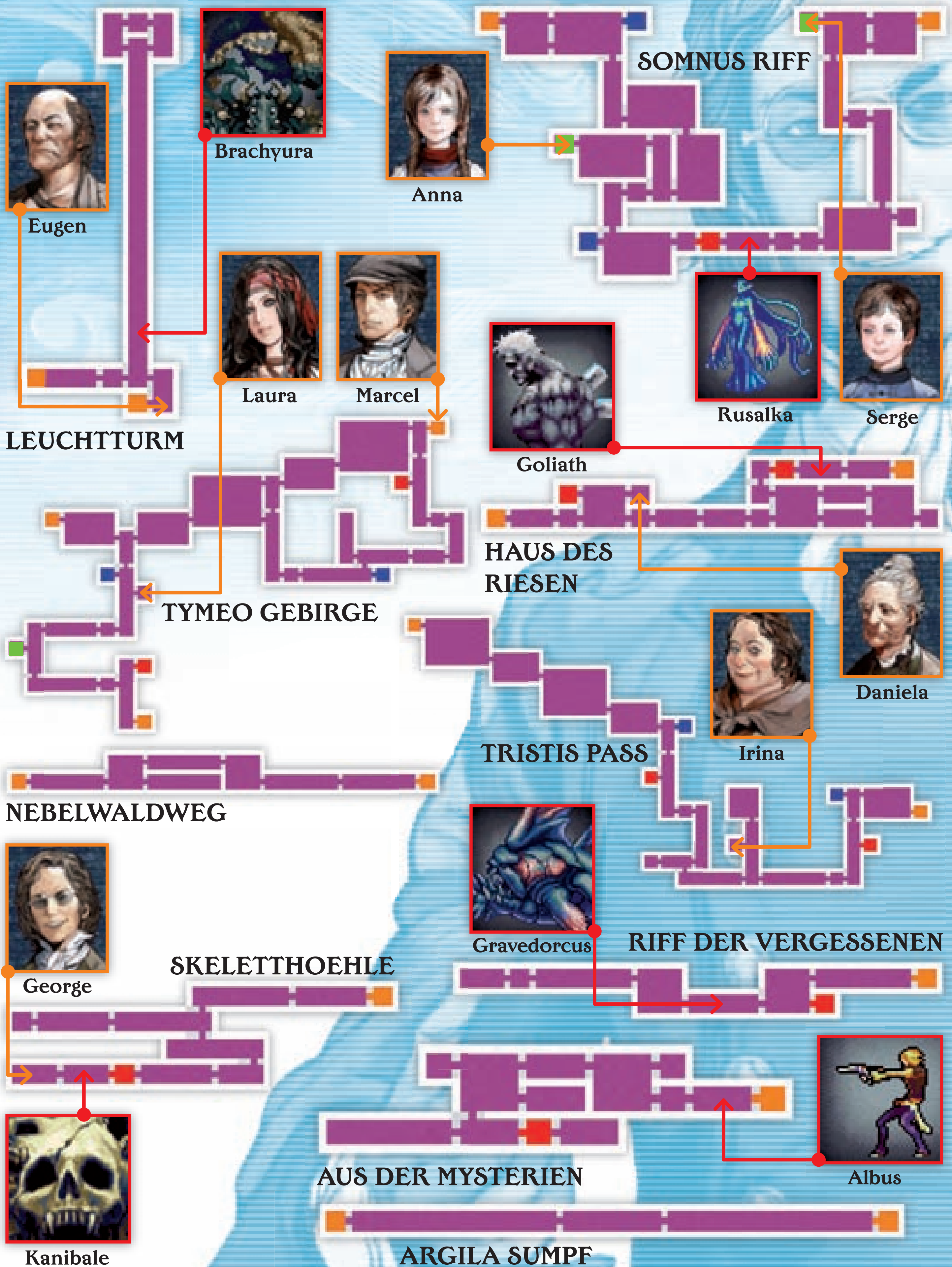
RUVAS WALD

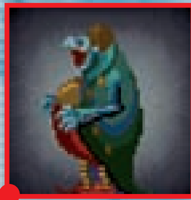

Riesenskelett

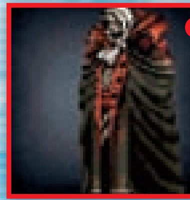

Aeon

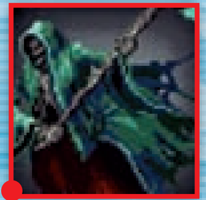

Abram

GEFÄNGNIS INSEL

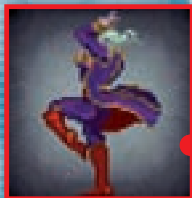

Brachyura
Eugen
Anna
SOMNUS RIFF
Laura
Marcel
Rusalka
Serge
LEUCHTTURM
Goliath
HAUS DES RIESEN
TYMEO GEBIRGE
Daniela
Irina
TRISTIS PASS
NEBELWALDWEG
Gravedorcus
RIFF DER VERGESSENEN
George
SKELETTHOEHLE
Albus
AUS DER MYSTERIEN
Kanibale
ARGILA SUMPF

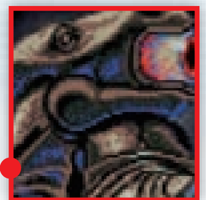

Schreiter


Dracula


Tod

DRACULAS SCHLOSS


Blackmore


Eligor

BOSSTAKTIKEN

Hier findet Ihr die idealen Glyphen-Kombinationen für jeden Bossfight sowie weiterführende Taktiken. Wenn eine Glyphe mit '2x' angegeben ist, müsst Ihr sie sowohl auf die Y- als auch die X-Taste legen.

Boss	TP	Glyphen	Taktik
Anthroverta	700	2x Secare, Magnes	Per L-Taste weicht Ihr den Standard-Attacken des Mutantenmonsters aus, mit schnellen Secare-Kombos schröpft Ihr zwischendurch seine Trefferpunkte. Rollt es sich ein, hängt Ihr Euch per Magnes-Glyphe an einen Magnetpol, bis die alberne Rumkugelei vorbei ist.
Riesenskelett	800	2x Macir, 2x Ascia, Magnes	Hängt Euch mit Magnes an den Magnetpol direkt über Euch, bewegt Shanoa nach oben, wenn das Skelett zu nahe kommt, und haltet ansonsten mit Macir-Verschmelzungen und danach mit Ascia-Salven drauf. Auf diese Weise seid Ihr vor Treffern sicher und bekommt eine Skelett-Medaille für fehlerlosen Kampf.
Brachyura	1.800	2x Ascia, Magnes	Positioniert Euch anfangs oben rechts und bewerft den Sumo-Krebs mit Äxten. Weicht den Blasen aus - wiederholt dies, bis die Krabbe rot wird und mit der Schere klappert. Springt Ihr nach dem Klappern zur Seite, schlägt das Vieh in Richtung Eures vorherigen Standorts an die Decke und zerbricht diese schließlich. Flieht nun weiter nach oben und wiederholt diesen Vorgang dreimal, wobei Ihr verstärkt die Magnes-Glyphe nutzen und bei der letzten Runde besser auf der unteren linken Plattform Zuflucht suchen solltet. Ganz oben im Leuchtturm klettert Ihr dann links oder rechts in den Fahrstuhl, geht in dessen Zentrum und drückt das Steuerkreuz nach unten.
Kannibale	2.500	2x Luminatio, 2x Pneuma	Weicht den Tentakeln und Knochen aus und haltet Euer Luminatio-Dauerfeuer aufrecht. Magieverstärkende Ausrüstung wie der Magier-Ring wirkt Wunder. Versucht Euch der Schädel zu zerquetschen, springt Ihr schnell zur Seite und feuert Luminatio-Salven auf den wehrlos am Boden liegenden Boss.
Rusalka	2.800	2x Arcus	Attackiert mit einer Arcus-Verschmelzung, wenn keine Säulen in der Arena stehen, und spickt sie ansonsten mit normalen Pfeilen oder Pneuma. Der Tsunami-Attacke entgeht Ihr unter den Säulen. Achtung: Lasst immer mindestens eine Säule stehen, damit Ihr stets Deckung vor der Flutwelle habt.
Goliath	4.200	2x Arcus	Den Riesendornen entgeht Ihr per Doppelsprung. Springt Goliath dagegen in die Luft, lauft Ihr unter ihm durch und lasst einen Pfeilhagel los. Gegen die Dachtrümmer helfen nur flinke Ausweichmanöver. Achtung: Wenn der Riese sich scheinbar reglos zusammenkauert, solltet Ihr Abstand halten - sonst packt er Euch.
Gravedorcus	3.600	2x Vol Grando	Lasst stets eine der Steinsäulen zwischen Euch und dem Riesenfisch und zerstört möglichst viele der von ihm ausgespuckten Kugeln mit Vol Grando-Attacken. Lauft vor ihm her, wenn er unter dem Geröll näher kommt, und duckt Euch unter seinem Sprung weg, so dass er gegen die Wand donnert. Schockfrost-Showtime!

Boss	TP	Glyphen	Taktik
Albus	4.000	2x Vol Secare	Rutscht stets an Albus vorbei und attackiert von hinten. Versäumt nicht, die Acerbatus-Glyphe zu absorbieren, wenn er diese beschwört. Achtung: Wenn Ihr Albus besiegt, ohne vorher alle Dorfbewohner befreit zu haben, seht Ihr das schlechte Ende von "Order of Ecclesia"!
Barlowe	4.000	2x Vol Ascia	Weicht seinen Attacken aus und bombardiert ihn mit Äxten. Wenn er sich teleportiert, springt Ihr abwechselnd nach links und rechts, um zu entkommen. Über den Eisangriff könnt Ihr per Doppelsprung hinwegsegeln, die Feuerbälle manövriert Ihr mit flinken Slides und Sprüngen aus. Absorbiert die Globus-Glyphe.
Schreiter	9.999	egal	Stellt Euch auf den blauen Block über dem Schreiter und absorbiert die Paries-Glyphe, wenn Ihr absehen könnt, dass Euch die kreuzförmigen "Bomberman"-Explosionen verfehlen werden. Ihr müsst den Schreiter nicht angreifen, könnt aber einen Supertrank von ihm stehlen.
Blackmore	5.000	2x Nitesco	Hier müsst Ihr flink sein: Springt über die Tiefschläge und die Strahlenattacke des Bosses und achtet auf die Schattenkugeln von oben, wenn er sich voll aufrichtet. Dem mächtigen Schwinger-Angriff entgeht Ihr in der linken Bildschirmecke. Attackiert dazwischen mit Nitesco-Salven und Verschmelzungen.
Tod	4.444	2x Vol Luminatio, Rapidus Fio	Durchbrecht den Schwarm aus Mikrosicheln mit einem Rapidus Fio-Sprint, rutscht unter den sechs großen Sicheln durch und bombardiert den Schnitter zwischenzeitlich mit Lichtkugeln. Haltet Euch nie unterhalb des Gevatters auf, um seinen vernichtenden vertikalen Sensen-Attacken zu entgehen.
Eligor	3.000	2x Vol Macir, 2x Vol Ascia, 2x Melio Falcis	Zerbrecht die roten Kniekugeln des Zentauren mit Vol Macir und lauft unter seinen Bauch. Bleibt hier so lange, bis Ihr erst die rechte, dann die linke Armbrust mit gezielten Axtwürfen erledigt habt. Zerdeppert auch die hinteren Kniekugeln und hackt nun mit Melio Falcis-Verschmelzungen auf das Auge am Hinterkopf des Giganten ein. Erst wenn Ihr hier 3.000 Schadenspunkte erzielt habt, endet der Kampf.
Dracula	9.999	Vol Luminatio, Eure stärkste Nahkampfglyphe, Dominus' Qual	Wendet diese Taktik nur an, wenn Ihr vorher genügend Heil-Items (Stakes, Curry) und Herzerneuerungen (von den Katzenfrau-Gegnern) gesammelt habt. Werft Dominus' Qual an und ballert den Grafen mit supermächtigen Lichtschlag-Verschmelzungen zu (Vol Luminatio & Eure stärkste Nahkampfglyphe). Vergesst nicht, für ständige Heilung zu sorgen, da die Dominus' Qual-Glyphe zusätzlichen Schaden verursacht. Nach der Dialogsequenz benutzt Ihr die eigentlich tödliche Verschmelzung aller drei Dominus-Glyphen. Glückwunsch!

Gute Unterhaltung!

Extended >>

AB SEITE 86

...ALLESKÖNNER: iPHONE & iPOD

Das Angebot für Apples Power-Duo wächst rasant. Wir helfen Euch, die zahllosen Gurken-Games zu vermeiden und die Top-Titel aufzuspüren.

Spielend in die Handy-Zukunft.





AB SEITE 88

...LIZENZKENNER: HANDY

Mobiltelefone ziehen große Namen an: Diesmal überprüfen wir Umsetzungen bekannter Konsolentitel – können sie halten, was die Vorlage verspricht oder bekommt Ihr eine Mogelpackung?

AB SEITE 90

...ALLROUNDER: GAME BOY ADVANCE



Silberkugel inklusive: Der GBA entpuppt sich als idealer Unterwegs-Pinball – wir stellen die oftmals originellen Flipper-Vertreter vor und zeigen so manches kurioses Spiele-Experiment.

AB SEITE 94

...SPEZIALIST: ELECTRONIC SPIRITS



LCD mal ganz modern: Die kleinen Geräte taugen durchaus für skurrile Spielkonzepte und dienen als witziges Werbegeschenk – *Mobile Gamer* hat sie für Euch ausgegraben.

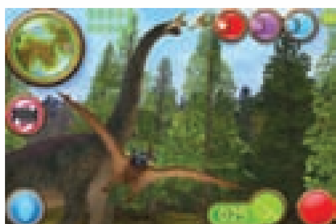
Leseführung >>

Die ganze Welt des mobilen Entertainments

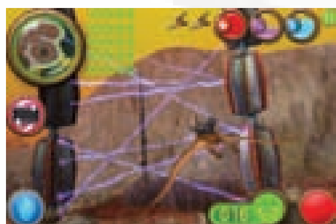
Während wir uns im Testteil der *Mobile Gamer* den beiden Schwergewichten Nintendo DS und Sony PSP widmen, kommen in der Extended-Rubrik alle anderen Handheld-Facetten zum Vorschein. Neben dem nimmermüden Game Boy hat der Pocket-PC hier sein Zuhause. Ein großer Bereich ist zudem für Handys mit ihren immer besseren Spiele-Fähigkeiten reserviert. Ganz zu schweigen von unserer Vorstellung mobiler Exoten wie skurrilen LCD-Handhelds bekannter Oldie-Automaten. Neu im Extended-Portfolio: Apples mobile Powerkombo iPhone und iPod Touch. Die leistungsstarken Nobelgeräte sind auch als Spielmaschinen gefragt und werden von Games geradezu überflutet – unsere Auswahl soll Euch helfen, interessante Perlen herauszupicken.



iPhone & iPod >>



Wagemutig: Die gewaltigen Urzeitwesen lassen sich prima umflattern.



Öffnet das Tor: An manchen Stellen versperren Laserbarrieren den Weg.



Es bedarf etwas Übung, bevor Ihr die vielen Extras zielsicher anfliegen könnt.



Nanosaur 2: Hatchling

Action >> Shoot'em-Up

Der Nanosaurier flattert durch verschlungene 3D-Welten, um die gestohlenen Eier zu finden. Dabei muss er nicht nur Geschick beim Manövrieren durch Höhlen und andere Engpässe beweisen, sondern auch Feuerfontänen und dem Kreuzfeuer von Lasergeschützen ausweichen. Außerdem entdeckt Ihr Tore und Schaltertürme, die es mit gezielten Geschossen zu aktivieren gilt. Dann werden neue Bereiche der Landschaft zugänglich: Dank der eingebauten Karte klappt die Orientierung vorbildlich, auch wenn hier Gegner und Extras nicht markiert werden. Mit der schwungvollen Steuerung per Neigungssensoren gelingen rasche Flugmanöver, mit denen man den verschiedenen Geschosstypen elegant ausweicht. Geballert wird über eingeblendete Buttons: Diese erscheinen, wenn Ihr die nötige Munition in Form von Energiescheiben sammelt. Das Arsenal des Dinos reicht von simplen Energiegeschossen bis hin zu komplexen Waffen wie Zielsuchraketen und Streubomben. Zudem gibt es unterstützende Extras wie den Schutzschild, mit dem sich besonders knifflige Passagen bewältigen lassen. Der Mix aus Sauriern und Laserfeuerwerk ist zwar stilistisch gewöhnungsbedürftig, bringt aber reichlich Action auf den Bildschirm: Die Urzeittiere sind herrlich animalisch animiert und die Steinzeitumgebung verzückt mit vielen Details wie toller Weitsicht. Ruckler gibt's nur selten und die Landschaft erscheint am Horizont im Nebel, statt hässlich ins Blickfeld zu poppen. Wer mit seinem iPhone spielerisch und technisch protzen will, gönnt sich diese Urzeitballerei.



Neben Sauriern stören fest installierte Geschütztürme: Mit der gefühlvollen Steuerung gelingen Euch spektakuläre Ausweichmanöver.



Nanosaur 2: Hatchling	
Unterstützt	>> iPhone & iPod Touch
Entwickler	>> Pangea
Hersteller	>> Pangea
Zirka-Preis	>> 2 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik: 9 von 10
Sound: 7 von 10
8 von 10 SPIELSPASS

Technisch beeindruckende Dino-Ballerei mit umfangreichen Levels und toller Flatter-Steuerung per Sensor.

>> GRATIS-GAMES

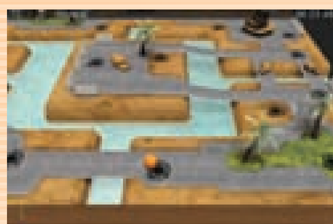
Keine leichte Fingerübung!

Das Denkspiel "Maze Finger" stellt Euren Grips mit 1.000 Labyrinthen auf die Probe: Der Spieler muss sich mit dem Finger schnellstmöglich durch die Levels bewegen, Hindernissen und Fallen ausweichen – erreicht das Ziel, ohne abzusetzen! Mit der klotzigen Bauart kommen auch dicke Wurstfinger zurecht, trotzdem ist die Optik dank einiger Spezialeffekte wie grellen Blitzen ansprechend. Für ein kostenloses Spiel ungewöhnlich ist der gigantische Umfang, auch wenn die Labyrinthe nicht besonders groß ausfallen. Trotzdem kommt keine Routine auf, weil Euch die vielen Tücken mitunter vor respektable Herausforderungen stellen – da hat sich Entwickler NGmoco mächtig Mühe geben.



Labyrinth mit Überblick

Stone Trip bringt die kostenlose Alternative zu "Super Monkey Ball": Lenkt den Ball durch drei Labyrinthe, die Ihr aus schräger Perspektive überblickt – natürlich kommen dabei die Sensoren zum Einsatz.



"Arkanoid"-Clone mit Touch-Balken

In "Galaxy Impact" lässt sich der Schläger mit dem Finger steuern: Mit Beschleunigungsfunktion und Combosystem bietet Entwickler Bokan eine nette Nullkost-Variante des berühmten Klassikers.



Line Rider iRide

Denken >> Knobelspiel



Der experimentelle Mix aus Mal- und Rennspiel kommt aus dem Web auf das iPhone. Man zeichnet mit Linien eine Piste auf den Touchscreen, über die anschließend der Schlittenfahrer brettert. Dabei könnt Ihr mit drei Streckentypen (normale Piste, Eisplatte und Tiefschnee) experimentieren, um die Purzelphysik auszuloten. Denn für spektakuläre Stunts muss man waghalsige, aber trotzdem sichere Konstruktionen erstellen. Passt auf, dass der Sportler nicht vom Schlitten fällt! Für Abwechslung sorgen Nachtmodus und die Tilt-Funktion, mit der man dem Schlitten einen vorsichtigen Schubs verpassen kann. Zudem dürft Ihr die Ansicht zoomen und jederzeit eine Probefahrt wagen, um Optimierungen auszuprobieren. Dank praktischer Rücknahme-Funktion lassen sich Konstruktionsfehler flink beheben, das Experimentieren mit der Schlittenphysik macht so richtig Laune. Ihr bastelt mächtige Schanzen, Holperpisten und allerlei andere Schikanen. Allerdings solltet Ihr zum Malen der Strecken unbedingt einen Stylus verwenden, bloße Finger sind als Zeicheninstrument zu ungenau.

Im Hauptmenü des Spiels dürft Ihr zudem einen Account für die Homepage einrichten und so Eure Kreationen ins Netz stellen. Natürlich dürft Ihr auch Strecken anderer Stylus-Architekten ausprobieren. Über das eingebaute Wertungssystem krönt die Online-Community die besten Schlittenfahrten – wer erstellt die beliebteste Piste?



Mit dem simplen Editor lassen sich Strecken mit wenigen Strichen erstellen: Malt den Untergrund und legt den Startpunkt fest – schon kann die Fahrt beginnen.

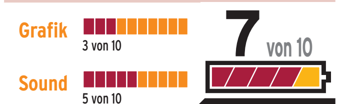


Gestaltet die Piste mit Nachtmodus und Hintergrundelementen.



Line Rider iRide

Unterstützt	>> iPhone & iPod Touch
Entwickler	>> inXile
Hersteller	>> inXile
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> Online-Leveltausch

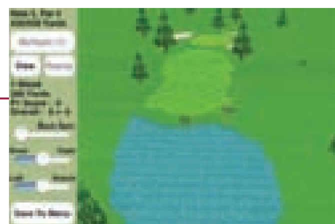


Experimentelle Malerei mit Pfiff: Bei diesem Rodelspiel wird nicht gesteuert, sondern die Piste gebaut.

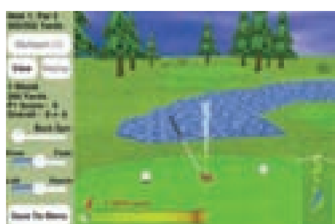
GL Golf

Sport >> Golf

Bis zu vier Spieler katapultieren den Ball über fünf 3D-Kurse. Sämtliche Schlagparameter wie Schwung, Drall und Schlaghärte lassen sich über Balken gefühlvoll einstellen. Natürlich muss man dabei allerlei Rahmenbedingungen wie Windverhältnisse, Steigungen und den Untergrund berücksichtigen. Leider werden die zur Hilfe genommenen Schläger vorgegeben, was Euch taktisch mächtig einschränkt. Deshalb kann Euch "GL Golf" nur für kurze Zeit unterhalten: Weil Rasenprofis die wenigen Kurse schnell auswendig kennen, könnt Ihr das Spiel bald nur noch mit Jahres- und Tageszeiten variieren. Die Bedienung ist unkompliziert und einleuchtend, Herausforderer kommen sofort ins Spiel und überraschen Euch schon nach wenigen Minuten mit trickreichen Schlägen. Lernt die Eigenheiten der Plätze genau kennen.



Zoom: Die Vogelperspektive verschafft den nötigen Überblick.

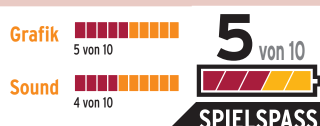


Präzise Einstellung: Ihr reguliert den Schlag anhand der vier Balken.



GL Golf

Unterstützt	>> iPhone & iPod Touch
Entwickler	>> Jacob Leveto
Hersteller	>> Jacob Leveto
Zirka-Preis	>> 6 Euro
Besonderheiten	>> keine



Für Neulinge: griffiges 3D-Golf, das Euch leider zu wenige taktische Entscheidungen überlässt.

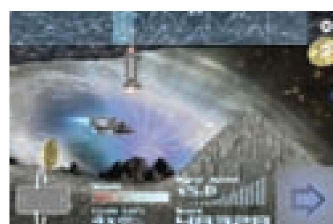
Solar Quest

Reaktion >> Geschicklichkeit

In den zwölf Levels von "Solar Quest" ist es Euer Ziel, das Raumschiff durch Schluchten, Höhlen und über Gebirgsketten zu manövrieren, um Münzen zu sammeln. Dabei neigt Ihr das iPhone nach oben und unten, um die Flughöhe zu bestimmen. Dazu kommt ein Beschleunigerknopf, mit dem Ihr ordentlich Gas gebt: Die Lenkung funktioniert auffallend gefühlvoll, wenn man sie im Optionsmenü den eigenen Bedürfnissen angepasst hat. Man muss nur beachten, dass man nicht übersteuert, dann gehen flotte Flugmanöver und das Einsammeln der Münzen locker von der Hand. Weil es keine Gegner gibt, ist das Dutzend Planeten allerdings schnell erkundet. Dann bietet lediglich die für jede Sprachregion separat verwaltete Highscore-Liste mit Online-Anbindung neue Herausforderungen.



Zeit für Boni: Auf diesem Planeten gilt es die vielen Münzen zu ergattern.

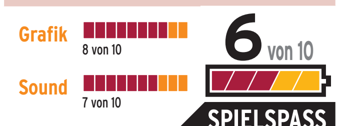


Vorsicht Decke: Hier manövriert man das Raumschiff durch verzwickte Gänge.



Solar Quest

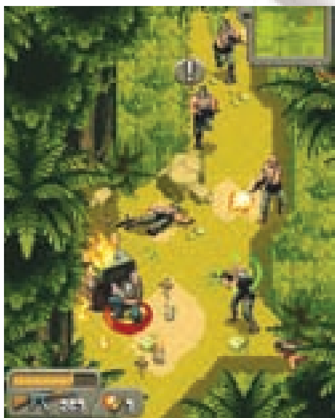
Unterstützt	>> iPhone & iPod Touch
Entwickler	>> Andrew Farley
Hersteller	>> Neon Surge
Zirka-Preis	>> 3 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

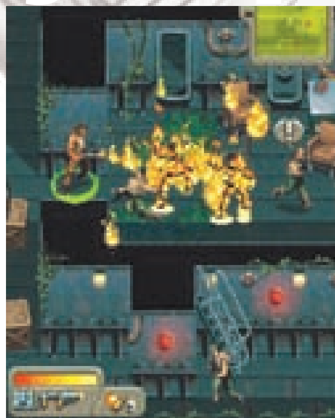


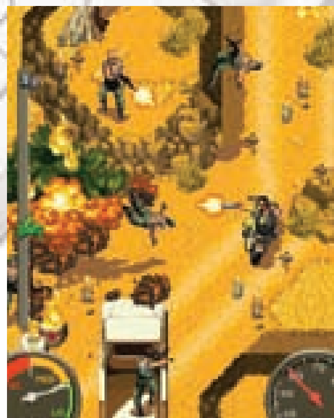
Lenkt das Raumschiff mit den Sensoren: etwas zu knapp geraten, aber hervorragend spielbar.



Handy-Spiele >>


Seid clever: Deckung spielt bei den Feuergefechten eine wichtige Rolle.


Mit dem Flammenwerfer heizt Ihr den Ganoven ordentlich ein.


Auch bei der Fahrt mit dem Motorrad wird kräftig geballert.



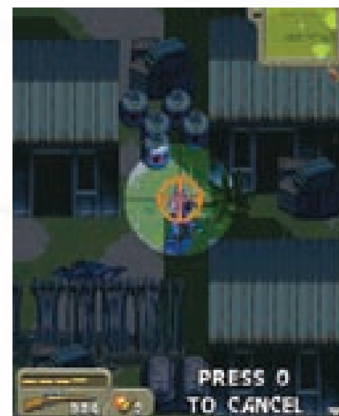
Far Cry 2

Action >> Third-Person-Shooter

Jagd auf den Waffenhändler: Macht Afrika zu Fuß, mit Jeep und Motorrad unsicher.

Wie auf Konsole und PC entsendet Euch "Far Cry 2" fürs Handy ins Unterholz eines fiktiven Staates in Afrika, in dem zwei Warlords um die Macht kämpfen. Ziel ist aber nicht der Sturz selbiger, sondern das Aufspüren des geheimnisvollen Waffenhändlers Jackal, der sich am Bürgerkrieg eine goldene Nase verdient. Das klappt, indem Ihr für beide Seiten arbeitet und so Informationen über den Schurken sammelt. In zehn Missionen rückt Ihr Jackal auf den Pelz: Folgt seinen Spuren mit Motorrad sowie Jeep und nehmt dabei allerlei Krieger aufs Korn. In den Hochburgen der Widerstandskämpfer angekommen, greift Ihr zu Fuß an: Ihr eröffnet das Feuer solo, im Team mit virtuellen Verbündeten und müsst Euch auch mal heimlich hinter die feindlichen Linien schleichen. Zum umfangreichen Arsenal gehören Sturmgewehr, Granaten, Flammenwerfer, Minensucher, Sniper-Gewehr und Molotow-Cocktails: Wie im Vorbild darf man die Wachen durchs Zielfernrohr aufs Korn nehmen und Brände legen.

Aber nicht nur die vielseitige Ausrüstung, sondern auch die cleveren Gegner machen die abwechslungsreichen Einsätze spannend. Die Söldner verstecken sich geschickt hinter Kisten und eilen einander zu Hilfe; deshalb gilt es, jeden Angriff taktisch zu planen. Dank Vogelperspektive habt Ihr immer die komplette Umgebung im Überblick, zudem informiert ein Radar über Gegner außerhalb des Bildschirms. So seid Ihr immer auf anrückende Verstärkung vorbereitet. Mit erstklassigem Handling und reichlich Überraschungen wird Gameloft dem berühmten Shooter-Vorbild auf ganzer Linie gerecht.



Jetzt wird aufgeräumt: Mit der Sniperrifle trefft Ihr weit entfernte Wachen.



Far Cry 2	
Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Gameloft
Anbieter	>> www.gameloft.de
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik: 9 von 10
Sound: 8 von 10

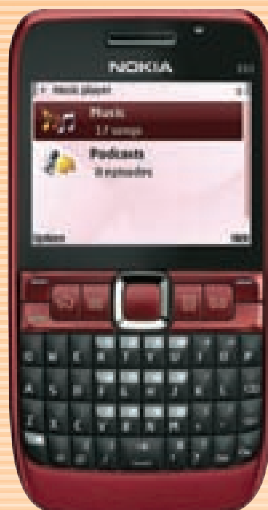
8 von 10 SPIELSPASS

Clevere Feinde, reichlich Waffen und taktsiche Gefechte machen "Far Cry 2" zum Actionfeuerwerk.

>> HARDWARE-NEWS

Kommunikationsprofi

Nokia präsentiert ein Handy mit vollständiger QWERTY-Tastatur und zwei Desktops. Damit lässt sich das E63 sowohl für den beruflichen Einsatz als auch die private Anwendung optimieren. Die eingebaute Datenbank speichert mehrere Telefonnummern und E-Mail-Adressen für jeden Eintrag, so kann man private und geschäftliche Kommunikation leicht trennen. Auch die Darstellung lässt kaum Wünsche offen: Das Display besitzt eine Bilddiagonale von sechs Zentimetern und verblüfft mit 16,7 Millionen Farben. Zudem kann das E63 auf Firmen-Intranets zugreifen und auch Webseiten übersichtlich darstellen. Eingebaut ist des Weiteren eine Zwei-Megapixel-Kamera sowie UKW-Radio und Musikplayer, den Ihr mit MP3s von Micro-SD füttert. Das Gerät erscheint im Februar 2009, der Preis steht noch nicht fest.



Walkman-Handy mit Youtube-Client

Ähnlich wie Apples iPhone kann auch das Sony-Ericsson W705 Youtube-Videos ohne Browser wiedergeben. Die eingebaute Anwendung optimiert die Videolisten für den Handy-Bildschirm – natürlich klappt das Surfen per WLAN. Außerdem besitzt das W705 einen NetFront-HTML-Browser von Access, der auch News-Feeds verarbeitet. Das Gerät soll im ersten Quartal 2009 erscheinen und 330 Euro kosten.



Samsung knipst mit acht Megapixel

Das M8800 Pixon von Samsung kommt mit luxuriöser Kamera. Sie besitzt eine Auflösung von acht Megapixel, beherrscht Autofokus und 16-fachen Digitalzoom. Per Touchscreen darf man alle Aufnahmen mit Notizen oder Skizzen versehen. Fotofreunde erstehen das Handy für zirka 400 Euro.



Need for Speed Undercover

Rennspiel >> Arcade

EA Mobile wagt sich in die Unterwelt: Ihr startet die illegalen Straßenrennen mit einem tuningfähigen Golf und erspielt nach einigen Erfolgen richtige PS-Protze wie Porsche und Mercedes – natürlich dürft Ihr alle Flitzer auch mit Nitros ausrüsten. Für reichlich Aufregung sorgt nicht nur das schnittige Fahrverhalten der Boliden, sondern auch zahlreiche Rennmodi: Neben der üblichen Wettraserei kann man sich z.B. mit den Cops im Rempelrennen anlegen und besonders rabiate Asphaltasse zum Duell fordern. Der ansprechende Karrieremodus bringt alle Varianten stimmungsvoll unter einen Hut. "Undercover" gefällt dank blitzschneller Optik, vielen Tuning-Optionen und tollem Geschwindigkeitsrausch – die Aufsehen erregenden Rennen fordern allerdings (wie schon beim Vorgänger) nur Solisten.



Rasante Beschleunigungseffekte unterstreichen den Nitro-Einsatz.

Need for Speed Undercover

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> EA Mobile
Anbieter	>> www.eamobile.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

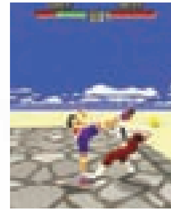
Grafik 7 von 10
Sound 6 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Reichlich Tuning, viele Rennvarianten und die griffige Steuerung garantieren turbulente Rennen.

Virtua Fighter Mobile

Action >> Beat'em-Up



Die Kamera könnte ruhig etwas näher an die Fighter zoomen.

Segas 3D-Meilenstein "Virtua Fighter" kommt aufs Handy. Ihr wählt einen von acht Kämpfern und mischt die anderen Turnierteilnehmer mit Fäusten, Tritten und Würfen auf. Das klappt wegen der mäßigen Spielgeschwindigkeit auch auf dem Handy akzeptabel. Allerdings gibt es neben dem Arcade-Turnier nur den Trainingsmodus. Zweispieler-Kämpfe sind nicht möglich und die Grafik wirkt selbst für Handy-Verhältnisse etwas kahl. Deshalb eignet sich der Klassiker vor allem für eiserne Fans.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Glu Mobile
Anbieter	>> www.glu.com
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

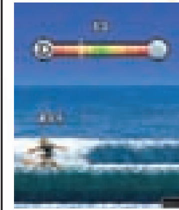
Grafik 5 von 10
Sound 5 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Eher taktisches Beat'em-Up, das wenig spannend geriet.

California Games X

Sport >> Mehrkampf



Die beliebteste Sportart des Klassikers: Surft auf der Welle!

In der Neuauflage des sonnigen C64-Mehrkampfs mischt EA Mobile beliebte Disziplinen wie Surfen, Halfpipe und BMX mit neuen Sportarten – Skysurfing, Breakdance und Steilwandklettern. Leider sind die Animationen etwas holprig und die Aufgaben spielerisch eintönig, oft muss man nur vorgegebene Tastenkombinationen drücken. Trotzdem ist der Schwierigkeitsgrad nicht von schlechten Eltern, besonders Einsteiger werden sich an manchem Sport die Zähne ausbeißen.

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> Electronic Arts/Eidos
Anbieter	>> www.eamobile.com
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 4 von 10
Sound 5 von 10

4 von 10 SPIELSPASS

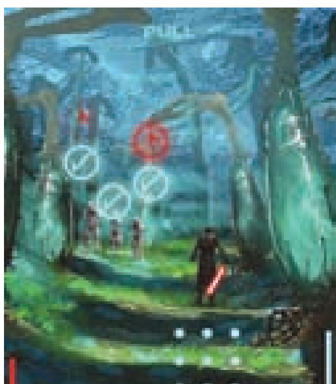
Schwaches Trendsport-Update mit alten und neuen Disziplinen.

Star Wars The Force Unleashed

Action >> Hack'n'Slay

Auch auf dem N-Gage nimmt sich Darth Vaders geheimer Schüler die Rebellen zur Brust. Man darf ihn aber nicht direkt steuern, sondern erhält Kontrolle über seine Machtmanöver. Diese gilt es mit dem neuen Cell-Weaver-System zu entfesseln, dazu tippt Ihr kurzerhand eine Tastenkombination auf dem Zahlenfeld. 'Halswürger' gelingt etwa mit der Kombination 4-2-8, die Zahlenfolge 2-4-6 wiederum ermöglicht dem finsteren Helden den 'Machtwurf'. Im Laufe des Abenteuers lernt Ihr eine ganze Palette an Manövern, die Ihr im rechten Augenblick einsetzen müsst.

Nicht zuletzt wegen der prunkvollen Render-Umgebung kann "The Force Unleashed" Actionfans eine Weile unterhalten, mangels anspruchsvollen Rätseln und kämpferischer Spieltiefe werfen selbst eiserne Imperialisten trotzdem bald das Handtuch.



Kämpfen mit Symbolen: Tippt die eingeblendeten Icons, um anzugreifen.

Star Wars: The Force Unleashed

Unterstützt	>> Handys mit N-Gage
Hersteller	>> THQ Wireless
Anbieter	>> www.ngage.com
Zirka-Preis	>> 10 Euro
Besonderheiten	>> deutsche Texte

Grafik 9 von 10
Sound 7 von 10

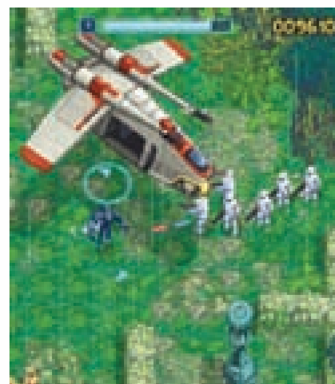
6 von 10 SPIELSPASS

Die aufwändige Grafik kann langfristig nicht über das schwache Dauerkampfkonzept hinwegtäuschen.

Star Wars The Clone Wars

Denken >> Echtzeit-Strategie

Endlich mal ein "Star Wars"-Spiel, in dem man keinen Jedi steuert – hier gilt es Truppen der Klon-Armee in die Schlacht zu führen. Eure Einheit besteht aus sechs Soldaten sowie (je nach Mission) einem Verbündeten, der spezielle Kräfte besitzt. Ihr manövriert das Team gemeinsam durch verwinkeltes Gelände und nutzt alternative Routen, um dem Feind in den Rücken zu fallen. Eure Soldaten gehen eigenständig in Deckung und feuern in die Richtung, die Ihr befehlt – haltet ihnen den Rücken frei. Zudem warten in jeder Umgebung mehrere Missionziele, die sich in individueller Reihenfolge spielen lassen. Wer als erstes die Droidenfabrik sprengt, hat anschließend weniger Feinde am Hals. So kann man mit den Einsätzen variantenreich experimentieren, beim wiederholten Durchspielen gibt's neue Kniffe zu entdecken.



Attacke: Die Klonkrieger erobern einen gelandeten Jäger.

Star Wars: The Clone Wars

Unterstützt	>> fast alle aktuellen Handys
Hersteller	>> THQ Wireless
Anbieter	>> www.vopaphone.de
Zirka-Preis	>> 4 Euro
Besonderheiten	>> keine

Grafik 6 von 10
Sound 7 von 10

7 von 10 SPIELSPASS

Reichlich Action und variabler Missionsablauf machen die Kämpfe auch beim x-ten Besuch spannend!

Game-Boy-Galaxie

DER GBA FLIPPT AUS

Schiebt Nintendo eine ruhige Kugel? Von wegen, in manchen mobilen Flipperspielen ist sogar die Hölle los!



"Muppet Pinball Mayhem" bietet viele Elemente, aber wegen der bunten Optik kann man die Kugel schon mal aus den Augen verlieren.



Nicht viel los bei den Ottifanten: Das eintönige Design kann auch Ottos Gekicher nicht auflockern.

Flipper sind eine schwungvolle Alternative zum Videospielautomaten, bei der man es vielfältig krachen lassen kann. Ballert die Kugel in Bonusmulden und auf Hochbahnen, sprengt bei LED-Minispielen den Rekord und hämmert in der Bedrängnis aufs Gehäuse, bis der 'Tilt' die Kugel einzieht. Soweit die Spielhalle, aber klappt das auf dem Game Boy ebenso vergnüglich? Schließlich ist so ein Handheld empfindlich und will angesichts der jugendlichen Zielgruppe auf den traditionellen Bierhallencharme verzichten: *Mobile Gamer* wagt sich in die virtuelle Spielhölle!

Lizenzflipper

Wie ihre realen Brüder nehmen sich die meisten Handheldflipper berühmte Figuren zum Vorbild, um keine eigene Geschichte erzählen zu müssen. Dabei geht's nicht um Faulheit, mit der bereits bekannten Hintergrundhandlung machen viele Spielelemente thematisch Sinn, die auf anonymen Spielfeldern wahllos zusammengewürfelt wirken würden. Deshalb lehnen die besten GBA-Flipper an berühmte Helden und Spiele an. In puncto Umfang ist "Pokémon Pinball Rubin & Saphir" ungeschlagen: Es gibt zwar nur zwei Tische, aber 200 Taschenmonster zu entdecken. Diese fängt man natürlich mit dem Pokéball, den Ihr zunächst erspielt und dann auf die zufällig erscheinenden Figuren katapultiert – per Linkkabel lassen sie sich auch tauschen.

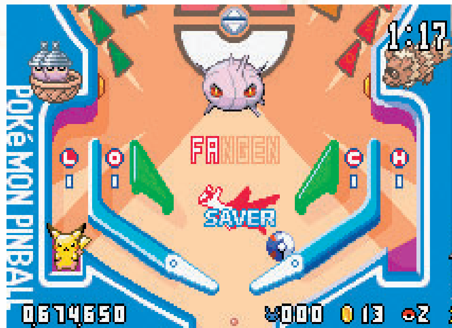
Bei "Muppet Pinball Mayhem" geht Ubisoft dagegen den umgekehrten Weg. Spielt mit Figuren wie Kermit, Miss Piggy und dem Tier, welche die Eigenschaften der leider etwas lahmen Kugel variieren – so kann man das Spiel den in-



Massig Spezialmissionen bei "Sonic Pinball Party": Hier erscheint Eggman auf dem Tisch, nehmt sein Raumschiff unter Beschuss.

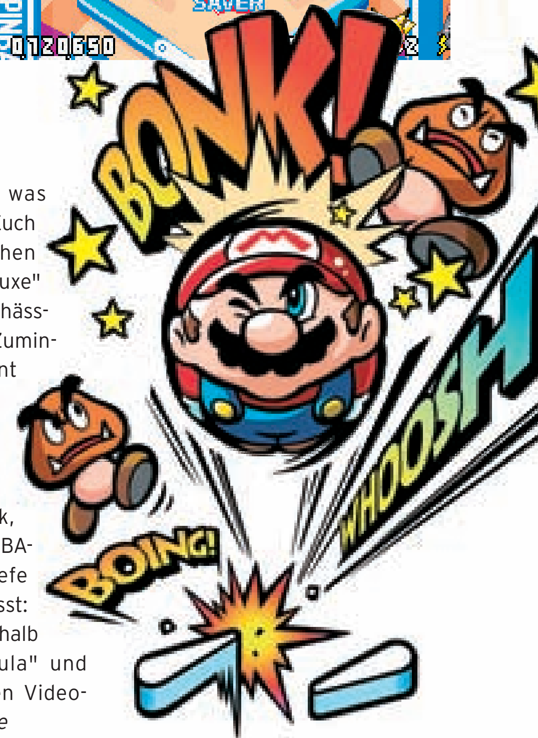








Der Sammelwahnsinn funktioniert auch im Flipper: Beim "Pokémon Pinball" gilt es, die Taschenmonster zu finden (links), mit dem Pokéball aufs Korn zu nehmen (Mitte) und so die Kollekte zu vervollständigen (rechts).

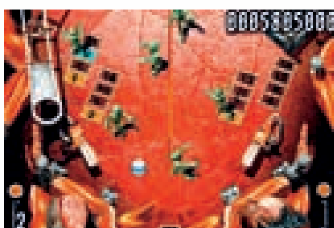


dividuellen Bedürfnissen anpassen. Die vier Tische bergen reichlich Soundeffekte, Sprachausgabe und andere Gags aus dem Plüschtheater und fordern zudem mit 20 Minispielen. Auf den drei Spielfeldern von "Pinball of the Dead" tummeln sich dagegen zahlreiche Zombies und Monster, die es mit der Kugel zu bekämpfen gilt. Neben vielen animierten Elementen und Digischreien beeindrucken spielerische Überraschungen, die auf den ersten Blick nicht sichtbar sind: Man findet geheime Abschnitte mit Obermotzen und eingeblendete Minispiele, bei denen man etwa Zombies mit dem Fadenkreuz aufs Korn nimmt.

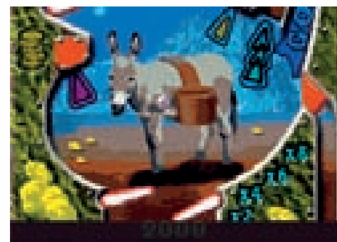
Ähnlich funktioniert die "Sonic Pinball Party", bei der sich allerlei Sonderaufgaben aktivieren lassen. Neben den Minispielen gibt's zudem diverse Vierspieler-Disziplinen sowie den Chaogarten, in dem man die putzigen Wesen für "Sonic Adventure 2" und "Sonic Adventure DX: Director's Cut" (für Gamecube) trainieren kann. Aber nicht alle großen Namen stehen für tolle Flippererlebnisse: "Super Mario Ball" etwa protzt mit einer gigantischen Masse an bildschirmgroßen 3D-Tischen, die sich aber mangels echter Herausforderungen allesamt eintönig spielen – letztendlich müsst Ihr stets Ziele treffen. Ähnlich verhält es sich mit "Ottifanten Pinball" und "Pac-Man Pinball Advance", die beide eine holprige Ballphysik besitzen und unspektakulär gestaltet sind.

Namenlose Mitspieler

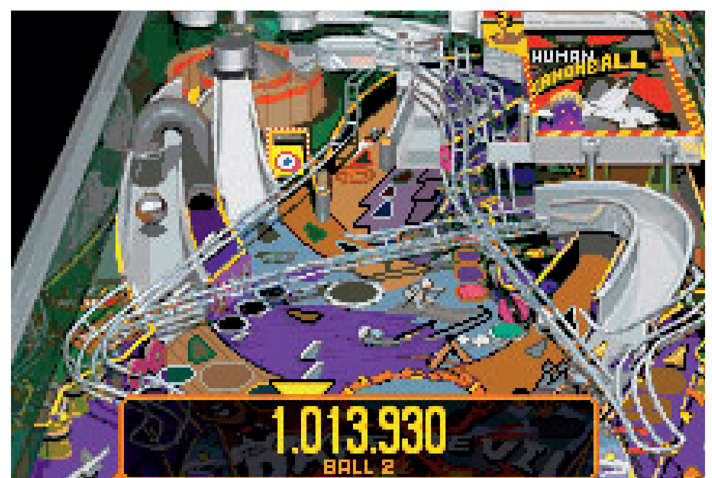
Flipper ohne Wiedererkennungswert haben es schwer, Euch humorvoll zu unterhalten. Die vier erhältlichen GBA-Titel bieten allesamt nur mittelmäßige Kulleraction. So besitzt Telegames' "Hardcore Pinball" zwar interessant aufgebaute Tische, denen allerdings eine zentrale Ordnung fehlt – man vermisst den Zusammenhang und ballert gelangweilt auf alles, was blinkt. Ähnlich ergeht es Euch auf den acht faden Tischen von "Pinball Challenge Deluxe" und dem optisch überaus hässlichen "Pinball Tycoon". Zumindest technisch interessant ist "Pinball Advance", bei dem Ihr schräg auf drei Flippertische mit je mehreren Ebenen blickt. Das macht mächtig Eindruck, auch wenn sich auf dem GBA-Display die räumliche Tiefe nur schwer einschätzen lässt: Spielerisch können es deshalb Spielfelder wie "Tarantula" und "Daredevil" nicht mit den Videospielpromis aufnehmen. *oe*



Zombies wanken über die Tische von "Pinball of the Dead": Überrollt sie, um zum Obermotz vorzudringen.



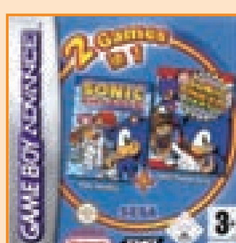
Technisch und spielerisch einfach nur öde: "Pinball Tycoon" enttäuscht Spielhallenfans rundum.



Die eindrucksvolle Perspektive sorgt bei "Pinball Advance" für Aufsehen, die Tiefe lässt sich aufgrund der wenigen Zoomstufen der Kugel aber nur schwer einschätzen.

Beliebter Doppelpartner

Während die meisten anderen GBA-Flipper schnell in der Versenkung verschwanden, wurde "Sonic Pinball Party" zum Lieblingskind der Zweitverwerter: Je nach Region erschien der Igel-Ausflug in verschiedenen '2 in 1'-Fassungen zusammen mit einem zweiten Titel auf dem Modul. Hierzulande gab es gleich zwei Varianten: Fans des blauen Blitzes konnten zum Flipper entweder die rasante Hüpferei "Sonic Advance" oder die chaotische Klopperei "Sonic Battle" wählen.





Flipper für GBA

Name	Hersteller	Wertung
Hardcore Pinball	Telegames	6 von 10
Muppet Pinball Mayhem	Ubisoft	7 von 10
Ottifanten Pinball	Trend Verlag	5 von 10
Pac-Man Pinball Advance	Namco	5 von 10
Pinball Advance	Zoo Digital	6 von 10
Pinball Challenge Deluxe	Ubisoft	5 von 10
Pinball of the Dead	Sega	8 von 10
Pinball Tycoon	Ignition	4 von 10
Pokémon Pinball Rubin & Saphir	Nintendo	8 von 10
Sonic Pinball Party	Sega	8 von 10
Super Mario Ball	Nintendo	6 von 10



Playstation Portable >>



[PSP] In den Hüpfabschnitten folgt die Kamera meist dem Helden: Trotz digitaler Steuerung könnt Ihr flott und präzise an den vielen Fallen vorbeiwirbeln.



[PSP] Beim Dogfight nimmt es Crash mit mehreren Fliegerassen auf.



Crash Bandicoot 3: Warped

Reaktion >> Jump'n'Run

Zurück in die Zukunft mit Crash: Dank der sagenhaften Zeitmaschine jagt er Dr. Neo Cortex durch alle Epochen der Geschichte.

Dr. Neo Cortex und Uka klauen die mächtigen Kristalle mittels Zeitmaschine in der Vergangenheit, Crash und Coco verfolgen sie in 30 Levels durch alle Zeitzonen. Wie in früheren Abenteuern durchquert Ihr Hüpfabschnitte in wechselnder Perspektive, dabei nutzt Crash für die dritte Episode seiner Hüpfspiel-Serie neue Manöver wie den Doppelsprung. Daneben erwarten Euch diverse Sonderlevels, in denen Ihr taucht, das Motorrad reitet und Luftkämpfe im Flugzeug bestreitet – Crash darf sogar die Bazooka zücken und einen T-Rex zu Hilfe rufen. Der mit witzigen Handlungsszenen, dynamischen Animationen und reichlich Abwechslung inszenierte Klassiker spielt sich heute noch so frisch wie am ersten Tag, zumal Ihr zwischen zwei Inszenierungen wechseln dürft: Ältere Spieler genießen die pfiffigen Wortspiele der englischen Sprachausgabe und junge Zocker die eher klamaukige deutsche Synchronisation. Lediglich die digitale Steuerung via Steuerkreuz ist nicht mehr ganz zeitgemäß – eine nachträglich programmierte Analog-Kontrolle sucht Ihr vergebens. Dafür könnt Ihr im Optionsmenü das Vollbild optimal im PSP-Bildschirm zentrieren.

Crash Bandicoot 3: Warped

Entwickler	>> Naughty Dog, USA
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> komplett deutsch
Besonderheiten	>> keine
Multiplayer	nicht möglich
Grafik	8 von 10
Sound	7 von 10

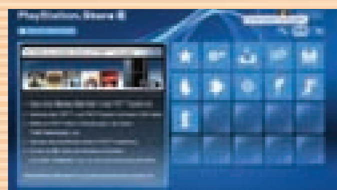
8 von 10 SPIELSPASS

Nach wie vor frisches Jump'n'Run mit vielen Spezialaufgaben, aber lediglich digitaler Steuerung.

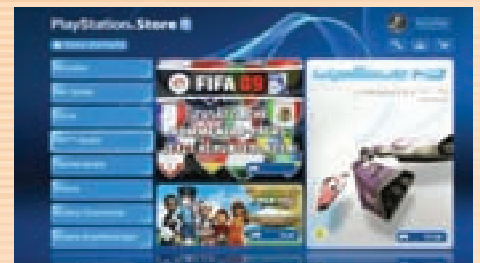
Playstation-Store für jedermann

Sonys Playstation-Store präsentiert sich in neuem Gewand – seit Systemsoftware Version 5.01 darf die PSP endlich online shoppen. Wer seine Einkäufe allerdings auf Festplatte sichern will, hält sich weiterhin an die PC-Variante (im Web), an den "Media Manager" (siehe Seite 72) oder an den PSN-Store der Playstation 3. Auf PSP und PC werden lediglich PSP-kompatible Inhalte angezeigt, auf der PS3 stöbert Ihr unter 'PSP-Spiele' und dann 'Klassiker'. Nachdem Ihr einen oder mehrere Titel in den virtuellen Einkaufswagen gelegt habt, klickt Ihr Euch zur Kasse. Dann wird der entsprechende Betrag von Eurer Kreditkarte abgebucht. Nach dem Bezahlen dürft Ihr auf die Download-Seite wechseln: Klickt bei jedem Titel auf 'Herunterladen', um den entsprechenden Download zu starten.

Wer mit der PS3 geshopt hat, muss die Spiele zunächst auf der PS3-Festplatte installieren. Anschließend könnt Ihr mit der Dreieck-Taste ein Menü öffnen und sie via USB-Kabel aufs Handheld kopieren – bis zu fünfmal pro Titel. Beachtet außerdem die Reload-Funktion: Wer Download-Titel von Handheld und Konsole löscht, kann sie im Store unter 'Downloads anzeigen' erneut auf die Festplatte laden – natürlich kostenfrei.



[PS3] Sucht die PSone-Titel im PSN-Shop unter 'Klassiker'.



[PS3] Komfortabler: Die neue Benutzeroberfläche des PSN-Shops besitzt eine eigene PSP-Rubrik.

International Track & Field

Sport >> Mehrkampf

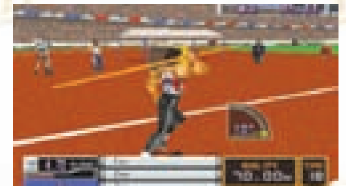
Für den Olympia-Trubel kommt "International Track & Field" leider zu spät: Hier messt Ihr Euch mit drei Sportlern in elf Disziplinen wie Stabhochsprung, 100 Meter Freistilschwimmen, Speerwerfen, Dreisprung und 100 Meter Sprint. Nach alter "Decathlon"-Tradition kommen dabei nur wenige Tasten zum Einsatz, man hämmert etwa schnell oder im korrekten Augenblick auf einen Button, um zu laufen oder Hürden zu überspringen. Mit etwas Erfahrung lassen sich die Leistungen deutlich optimieren, was für hohe Motivation sorgt. Auf der PSP fehlt allerdings das Wettkampfgefühl, weil Ihr lediglich gegen drei Computer-Sportler antreten dürft – einen Karriere-Modus gibt es nicht, Wettkampf und Training sind die einzigen Optionen.

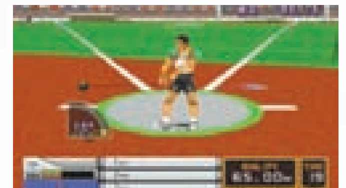
Deshalb nutzt Euch die mobile Variante vor allem als Vorbereitung für den PS3-Wettkampf mit Freunden, nur so macht "International Track & Field" für die PSP langfristig Spaß. Obendrein lassen sich mit dem Speicherdatendienstprogramm der PS3 die erkämpften Weltrekorde zwischen PSP und Konsole tauschen, so gehen mobile Leistungen nicht verloren.

Mit 3D-Kamerafahrten durchs Stadion, Replays auf der virtuellen Großbildleinwand und englischen Kommentatoren (Deutsch ist nicht wählbar) werden die Wettkämpfe schwungvoll in Szene gesetzt. Erfreulich sind zudem die kurzen Ladezeiten und die flotten Kameraschwenks zwischen Feld und Anzeigetafel, welche den Eindruck einer einfachen Minispielsammlung elegant kaschieren.



PSP Gewinner trainieren den optimalen Start: Mit etwas Übung könnt Ihr den entscheidenden Vorsprung herausschlagen.





PSP Die meisten Disziplinen werden im Stadion ausgetragen.



International Track & Field

Entwickler	>> Konami, Japan
Hersteller	>> Konami
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> komplett englisch
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 4 von 10

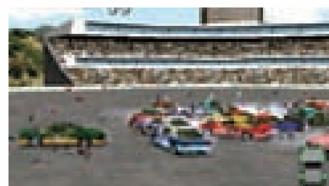
6 von 10 SPIELSPASS

Alleine schnell langweilige, aber als Ergänzung zum PS3-Mehrspielerkampf klasse Konami-Olympiade.

Destruction Derby

Rennspiel >> Arcade

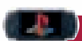
Beim "Destruction Derby" gewinnt die Karre, die zuletzt noch fahren kann. Jeder Wagen hat zehn verwundbare Elemente wie Reifen und Kotflügel, deren Beschädigung das Fahrverhalten beeinträchtigt. Auch optisch fliegen ordentlich die Fetzen: Ihr rammt Eure Kontrahenten in der klassischen Arena und auf diversen Kursen, um ihren Fahrzeugen möglichst viel Schaden zuzufügen. Die flotte Steuerung, die gewollten Karambolagen und reichlich Situationskomik werden experimentell veranlagten Rennfahrern viel Freude bereiten. Dabei müsst Ihr natürlich ohne Systemlink und mit der altbackenen 3D-Grafik auskommen, die nur beim Splitterregen beeindrucken kann – Action-Freunde sollten trotzdem eine Runde wagen.



PSP Vollgas in die Mitte: In der Arena lassen es die Boliden sichtlich krachen!



PSP Die Rempelrennen sind vergnüglich, aber wenig abwechslungsreich.



Destruction Derby

Entwickler	>> Reflections, England
Hersteller	>> Sony
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 5 von 10

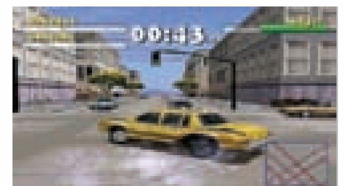
6 von 10 SPIELSPASS

Splitternde Zerstörungsorgie auf vier Rädern, die Fans des rabiaten Motorsports begeistert wird.

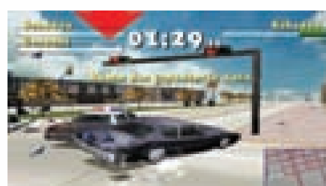
Driver

Rennspiel >> Arcade

Undercover-Cop Tanner will die Castaldi-Mafia infiltrieren und beginnt dazu ganz unten als Kurierfahrer. In 40 Missionen erkundet Ihr die offenen Städte Miami, Los Angeles, San Francisco und New York. Ihr sollt Zeugen einschüchtern, Informanten beseitigen und heiße Ware bergen, dabei sitzt Euch stets die Polizei im Nacken - schüttelt sie ab, bevor Ihr ins Versteck zurückkehrt. Im Gegensatz zu "GTA" dürft Ihr aber nicht das Fahrzeug wechseln oder Spaziergänge unternehmen, außerdem ist der Schwierigkeitsgrad stellenweise unangenehm hoch. Ihr habt kaum Spielraum für Fehler und müsst deshalb viele Missionen mehrfach wiederholen – da fehlt die Motivation, die verzweigte Story auszureizen. Dank der sympathischen Fahrzeugphysik kann "Driver" trotzdem unterhalten, zumal Ihr abseits der Handlung Verfolgungsjagden und Zeitrennen veranstaltet.



PSP Spaß muss sein: Tarnt Euch als Taxifahrer und jagt dem Gast Angst ein!



PSP Rammt die Cops: Balken visualisieren den Schaden an den Fahrzeugen.



Driver

Entwickler	>> Reflections, England
Hersteller	>> Ubisoft/Atari
Zirka-Preis	>> 5 Euro
Sprache	>> deutscher Text
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 6 von 10
Sound: 6 von 10

5 von 10 SPIELSPASS

Offenes Rennspiel mit schwungvoller Steuerung, aber reichlich technischen und inhaltlichen Macken.



Pocket-PC-Power >>



Haltet Euch den Rücken frei: Als Bogenschützin bekämpft Ihr die Monster aus der Distanz.


Mit dem Charge-Manöver startet Ihr zur Sturmattacke: So lässt sich die Verteidigung aggressiver Monster brechen.


Mächtiges Magiearsenal: Die Zauberin lässt Meteoriten auf alle Feinde regnen – haushaltet mit ihren Kräften.



Dungeon & Hero Legend of Dragon

Abenteuer >> Action-Adventure

Nieder mit den Monsterhorden: Drei individuell talentierte Helden stellen sich den blutrünstigen Scharen des roten Drachen.

Im Elfenwald des Mitheland-Imperiums herrscht die blanke Panik: Teuflische Monster legen das einst idyllische Unterholz in Schutt und Asche! Deshalb schickt Imperator Cain seine besten Krieger, um dem wüsten Treiben Einhalt zu gebieten: Ihr entscheidet Euch zwischen Schwertkämpfer Sian, Bogenschützin Shana und Magierin Irene und reist ins Dorf Serene, um von dort aus Schneisen in die feindlichen Linien zu schlagen. 32 Ungeheuertypen wie Gargoyles, Orcs und Zombies gilt es zu bekämpfen, schließlich stellt Ihr Euch sogar Totenbeschwörern, Dämonenmenschen und dem roten Drachen. Auf dem Weg zum Obermotz durchkämmt Ihr Wälder, Kerker und Schneelandschaften: Mit wachsender Erfahrung lernt Euer Held Schlagkombinationen und Sturmangriff sowie sechs individuelle Talente, darunter diverse Verteidigungsmanöver, magische Feuerstürme und die 7-Hit-Todescombo. Zudem dürft Ihr geborgene Runen kombinieren, um den Helden mit wechselnden Kräften zu stärken. Trotzdem sind die Echtzeitkämpfe alles andere als einfach, denn auch die Monster haben einige Tricks auf dem Kasten: Sie nutzen verschiedene Angriffsstrategien, vergiften und lähmen Euren Helden. Außerdem können sie Euch verwirren, dann müsst Ihr spiegelverkehrt steuern – ganz schön knifflig! Clevere Abenteurer kalkulieren zudem Tag- und Nachtwechsel ein, weil Ihr im Dunkeln nur wenige Schritte weit blicken könnt. Bei fortgeschrittenem Spielstand erleichtert zum Glück ein Teleporternetz das Reisen, denn Versorgungkräfte wie die fünf Händler und Kontaktpersonen bleiben stets im sicheren Dorf. "Dungeon & Hero" ist ein Action-Adventure im klassischen Hack'n'Slay-Stil, das mit vielen Talenten und massig Ausrüstung reichlich taktische Abwechslung bietet. Die Handlung ist zwar nicht gerade überraschend, aber ansprechend präsentiert: Wer gern auf Monsterjagd geht, findet hier die optimale Umgebung.



Dungeon & Hero: Legend of Dragon	
Betriebssystem	>> ab WM2005
Hersteller	>> CH Games
Link	>> www.chenter.net
Zirka- Preis	>> 8 Euro
Besonderheiten	>> keine

Multiplayer: nicht möglich
Grafik: 7 von 10
Sound: 6 von 10

8 von 10

SPIELSPASS

Immer feste drauf: vergnügliche Monsterjagd mit vielfältig optimierbarem Helden.

>> NEWS

4 Online-Spiele für 12 Euro!

Ab sofort lädt SPB Software zu den "SPB Online Games": Ihr erstellt ein Profil samt Bild und fordert andere Online-Zocker zu zwei Dame-Varianten, Hexagon und Reversi. Über den eingebauten Chat kann man sich sogar mit seinen Kontrahenten unterhalten. Rückzieher sind obendrein erlaubt: Unter www.spbsoftwarehouse.com verspricht der Hersteller eine 30-Tage-Rückgabegarantie bei Nichtgefallen.



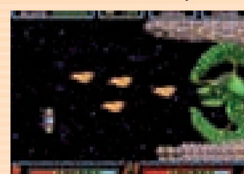
Olympischer Klamauk von Crazy Soft

Das Point'n'Click-Abenteuer "Zeus Quest" will Euch mit ulkiger Cartoon-Optik und Minispielen unterhalten: Ihr wandert als Zeus persönlich auf Erden und reist mit der Zeitmaschine durch die Jahrhunderte, um die Geschichte wieder ins Lot zu bringen. Das kommt Euch spanisch vor? Naja, die Griechen müssen es ja wissen: Unter www.crazysoft.gr dürft Ihr das Abenteuer in deutscher Sprache downloaden und zahlt per Kreditkarte rund 16 Euro – nicht gerade billig.



Arkanoid und Pong bekämpfen Aliens!

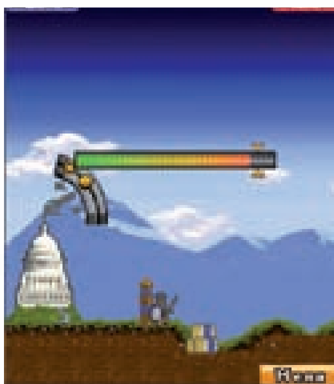
Auch DotEmu verkauft einen "Arkanoid"-Klon, der die Seiten wechselt: Man steuert den Balken wechselseitig unten und seitlich, um die Obermotze nach klassischer "Pong"-Manier (siehe Bild) zu bekämpfen. "Krypton Egg" überrascht mit optischen Stilwechseln in 72 Levels und bringt mit 30 Extras reichlich Abwechslung mit. Ihr findet das flotte Action-Spektakel unter www.clickgamer.de.



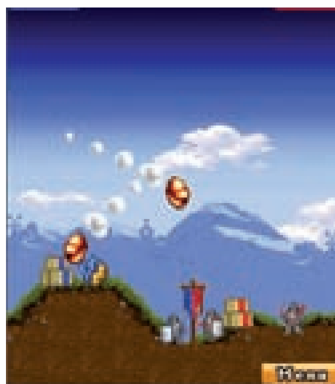
Sid Meier's Civilization 4: War of Two Cities

Denken >> Action-Strategie

Concrete Software inszeniert die Kämpfe der Mächte Rom, USA, Japan und Russland aus der Seitenperspektive. Rechts und links des scrollenden Schlachtfelds befinden sich die Festungen der Kontrahenten, von dort aus wird mit ballistischer Artillerie geballert, Infanterie und Kavallerie ins Feld geschickt. Es gilt die entgegenstürmenden Truppen zu bekämpfen, Wachtürme und Schutzwälle einzureißen – um schließlich zum Sturm auf die feindliche Festung zu blasen. Eure entsandten Einheiten stürmen dabei eigenständig vorwärts: Ihr müsst die Schlacht beobachten, mit gezielten Schüssen den Vormarsch unterstützen und rechtzeitig die nötige Verstärkung produzieren. Das ist zwar eine recht simple Variante des berühmten Spielprinzips, macht aber doch reichlich Laune: Im Kampagnenmodus sorgen unterschiedliche Schlachtfelder und die entwickelbaren Truppen für vergnügliche Abwechslung. Hier kann man sich über gelungene Treffer diebisch freuen und mächtig ins Schwitzen kommen, wenn man sich mit den Einheiten verplant. Allerdings schreit das actionlastige Spielprinzip nach einem Zweispieler-Modus, den sich Concrete Software leider gespart hat: Mit Online-Schlachten hätte "War of Two Cities" das Zeug zum Dauerbrenner!



Unterstützt die Front: Eure Festung produziert Truppen und ballert mit der mächtigen Kanone.



In der Mitte des Schlachtfelds treffen die verfeindeten Einheiten aufeinander: Drängt den Gegner zurück!

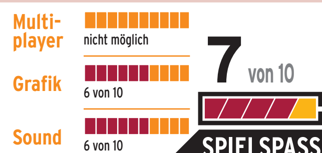


Schließlich erreicht Ihr die feindliche Basis: Reißt ihre Mauern ein und zwingt den Feldherrn zur Kapitulation.



Civilization 4: War of Two Cities

Betriebssystem	>> ab PPC2002
Hersteller	>> Concrete Software
Link	>> concretesoftware.com
Zirka- Preis	>> 12 Euro
Besonderheiten	>> keine

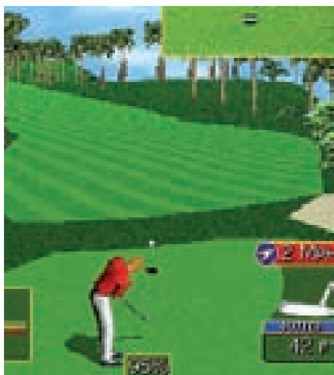


Blast zum Sturm: putzige Casual-Variante der PC-Aufbau-Hits, der lediglich ein Mehrspieler-Modus fehlt.

Golden Tree Golf

Sport >> Golf

Der Golf-Klassiker erschien 1989 in der Spielhalle, wurde 2005 als Online-Turnier (www.goldentree.com) wiederbelebt und kommt jetzt auf den Pocket-PC. Man erstellt einen Sportler und schlägt den Ball über vier Kurse. Dabei reagiert der Ball deutlich auf den wechselnden Untergrund, was manche Schläge zu einer echten Herausforderung macht. Wer sich mit den Kursen anfreundet, kann seine Schlagtaktik sowie die Technik stetig verbessern und so spürbare Erfolge verzeichnen. Doch darf man die Kurse nur allein spielen und dann die Leistung in täglichen bzw. Allzeit-Bestenlisten vergleichen – der Live-Charakter des Online-Vorbilds kommt auf dem Pocket-PC kaum rüber. Wer aber regelmäßig eine ruhige Kugel schieben und sich am Stand anderer orientieren will, tritt einem traditionsreichen Club bei.

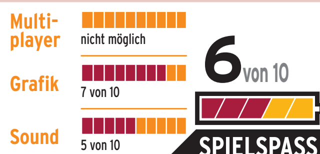


Viele hilfreiche Anzeigen: Eine Bild-im-Bild-Funktion zeigt Euch das Loch in Nahaufnahme.



Golden Tree Golf

Betriebssystem	>> ab PPC2002
Hersteller	>> In-Fusio
Link	>> www.in-fusio.com
Zirka- Preis	>> 12 Euro
Besonderheiten	>> keine

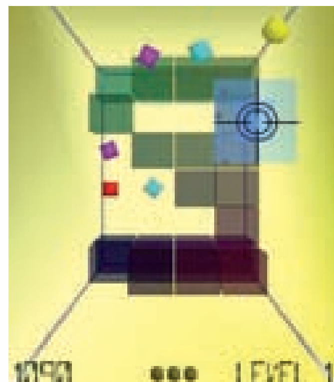


Die Umsetzung des beliebten Online-Golfspiels bietet taktische Herausforderungen für Solisten.

Arkanoid 3D

Reaktion >> Geschicklichkeit

In der 3D-Version des berühmten Arcadeklassikers steuert Ihr den jetzt transparenten Schläger im Vordergrund, um den Ball auf die Blöcke im Hintergrund zu schleudern. Dabei dürft Ihr zahlreiche Extras wie Geschütze, Feuer- und Multiball nutzen, müsst aber auch allerhand Schikanen wie den traditionellen Schrumpfschläger fürchten. Die Pad-Steuerung ist je nach Pocket-PC etwas ungenau, eine Stylus-Unterstützung hätte die Neuauflage deutlich griffiger gestaltet. Schließlich ist es neben der Kontrolle nicht leicht, die Entfernung zu den wenige Pixel kleinen Bällen immer korrekt einzuschätzen – wer damit Probleme hat, wird schon mal mächtig fluchen! Zum Glück lässt sich die Spiellogik vereinfachen, wenn man in den Optionen die Beschleunigungsfunktion des Balls deaktiviert und die Geschwindigkeit drosselt. Dann können auch Einsteiger mehrere Kugeln im Spiel halten.

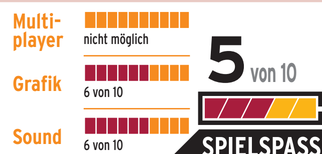


Jetzt von unten: Lenkt den gelben Ball auf die farbigen Extras und Blöcke.



Arkanoid 3D

Betriebssystem	>> ab WM2005
Hersteller	>> RC Slovakia
Link	>> www.amandpmsoft.com
Zirka- Preis	>> 8 Euro
Besonderheiten	>> keine



Origineller 3D-Blockbrecherklon mit vielen Einstellmöglichkeiten, aber leider ohne Stylus-Steuerung.

Retro-Gamer

In Ausgabe 13 haben wir Euch Epochs Retro-Handhelds vorgestellt, die klassische Videospiele ins LCD-Format quetschen. Das ist aber noch lange nicht das Ende der Flüssigkristall-Innovationen: Mit Spezialcontrollern wollen die japanischen Mobilexperten noch ausgefallenere Spielerlebnisse bieten. Auch in Europa geht man neue Pfade, ganze Minispielsammlungen auf einem Display sollen die Zocker mit mehr Abwechslung verzücken: Ob das wirklich hinhaut, verrät *Mobile Gamer*.



Erreicht die nächste Haltestelle innerhalb des Zeitlimts: „Densha de Go!" fasziniert den Zugfan mit dem einzigartigen Spielprinzip und den realistischen Steuerelementen.

Electronic Spirits TEIL 2

Auch exotische Spielkonzepte werden in Asien in LCD-Form gebracht – und manche schaffen auf ungewöhnlichem Weg den Sprung nach Deutschland.



Spezialcontroller

Neben den Retrotiteln bietet Epoch in Asien auch die Handheldserie Taikan mit Spezialcontrollern feil. Die außergewöhnlichste Umsetzung kommt von Taito: "Densha de Go!" macht Euch zum Lokomotivführer! Gesteuert wird der Zug mit zwei Hebeln. Links reguliert Ihr die Geschwindigkeit, rechts öffnet Ihr die Türen für die Passagiere am Bahnsteig. Dabei handelt es sich aber nicht um analoge Steuerelemente; hier müsst Ihr für harte Bremsmanöver den Geschwindigkeitshebel schlicht länger nach unten drücken – wer an Bahnsteig oder Geschwindigkeitsbegrenzungen nicht einfach vorbeibrausen will, sollte alle Fahrmanöver frühzeitig einleiten. So fühlt man sich wie in einem richtigen Zug, der träge und quietschend in die Haltestelle einfährt. Knifflig wird die Zugfahrt durch die Kombination aus zeitlich knappem Fahrplan, der Trägheit des Vehikels und Geschwindigkeitsvorgaben, die von Schildern seitlich der Schienen signalisiert werden: Wer sie nicht einhält, bekommt Punkteabzug – bei Null werdet Ihr gefeuert.

Daneben verkauft Epoch drei sportliche LCD-Handhelds, bei denen man mit Golf-, Baseball- und Tennisschläger zum Match antritt. Diese gilt es, ähnlich dem Zughebel von unten nach oben zu schwingen, um den Ball übers Spielfeld oder zum Gegner zu katapultieren – beim Tennis spielt Timing eine wichtige Rolle, mit dem Golfschläger holt Ihr dagegen mehr oder weniger zum Schlag aus. Links fungiert der Ball als Steuerstick, mit dem man die Position des Sportlers bzw. den Schusswinkel bestimmt. Das daddelt sich recht vergnüglich, auch wenn keine Trickschüsse möglich sind – der Ball folgt festgelegten Flüssigkristallbahnen. Allerdings kann man Herausforderer im Tennis taktisch ausspielen, während es beim Minigolf allerlei Hindernisse zu kalkulieren gilt. Deshalb sorgen "Excite Mini Golf mini" und "Excite Tennis mini" durchaus einige Stunden für spannende Unterhaltung.

Minispielsammlungen

Der bekannteste Hersteller von LCD-Handhelds in Europa ist McDonald's, die ihrem Happy Meal wechselnde Spielzeuge beilegen. Die jüngste Generation der Mini-

Electronic Spirits

Mobile Gamer	Thema
Ausgabe 13	Klassiker im LCD-Format
Ausgabe 14	Ungewöhnliche LCD-Handhelds



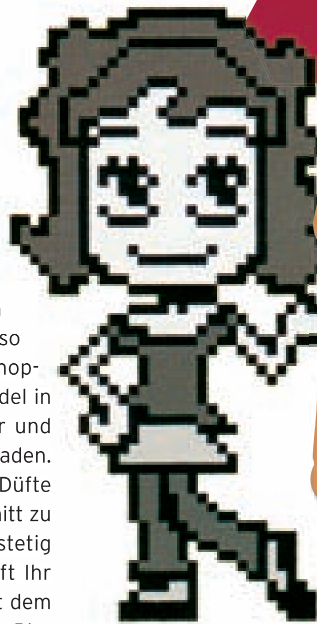
Oliver Ehrle

"Die LCD-Technik bringt einige Überraschungen"

Nicht nur wegen der ausgefallenen Themen bin ich von den LCD-Exoten überrascht. Mit wechselnden Aufgaben können die Hersteller weitaus vielfältiger unterhalten, als man es von klassischen LCD-Handhelds gewohnt ist. Sowohl grafisch als auch in puncto Steuerung ist mir "Densha de Go!" ans Herz gewachsen: Die Hebellenkung ist witzig, zumal Geschwindigkeit und Trägheit des Zuges auch auf dem LC-Display ordentlich zur Geltung kommen. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrads dreh ich gern mal eine Runde auf Schienen. Aber auch die neuesten McDonald's-Geräte können Tamagotchi & Co. einiges vormachen: Hoffentlich entscheidet man sich mal wieder für Figuren, die den Videospieler mehr ansprechen als die No-Name-Girls.

handhelds baut ihre Grafik nicht mehr aus einzelnen Figuren, sondern ähnlich dem Display eines Tamagotchis aus einem Pixelfeld von 20x18 Punkten zusammen – damit lassen sich verschiedene Sammel-, Sortier- und Pflegespiele konstruieren! Rechts und links der Matrix wird die Grafik von den Funktionssymbolen bzw. dem Stimmungsbalken der im Oktober 2008 erhältlichen "Pixel Chix" ergänzt: Diese virtuellen Mädels laden vornehmlich weibliche Spieler zum "Shopping", "Autofahren", "Babysitting" und "Hamsterspaß". Dabei gilt es, eine Figur bei Laune zu halten, indem man in jeweils zwei Minispielen Erfolge verzeichnet. Das Baby freut sich etwa über Gewinne in "Tic-Tac-Toe" und einer simplen Bauklotzvariante von "Tetris", außerdem muss man ihm zwischendrin die Flasche geben und die Windeln wechseln – auf diese Weise verfügt jedes der "Pixel Chix"-Handhelds über vier individuelle Funktionen, die via drei Tasten gesteuert werden. Allerdings passen die Disziplinen nicht immer so richtig zusammen: Beim "Shopping" bringt Ihr das Pixelmädel in die Parfümerie, zum Friseur und schließlich in den Geschenkeladen. Es gilt, regelmäßig für gute Düfte und einen schicken Haarschnitt zu sorgen, weil die Pixelmatte stetig nachwächst. Außerdem dürft Ihr herabfallende Geschenke mit dem Karton sammeln. Hinter dem Blumen-Icon versteckt sich dagegen ein Katzenspiel, in dem man mit dem Wollknäuel vor der Katze flüchten soll – da muss man schon genau nachgrübeln, bevor man einen Zusammenhang zum Einkaufsbummel herstellt.

Im Gegensatz zum um Aufmerksamkeit piependen Tamagotchi sind die "Pixel Chix" allerdings purer Zeitvertreib, weil sich sämtliche Bedürfnisse der virtuellen Freundin mit einem Druck auf den Powerknopf erübrigen – zur Freude der Eltern verzichtet McDonald's zudem auf ein Soundmodul. LCD-Fans sollten das Angebot von McDonalds regelmäßig prüfen, denn mitunter entwickeln sich die Happy-Meal-Beigaben zu echten Sammlerstücken – siehe die Sega-Klassiker im Kasten. *oe*





Macht das Mädel glücklich: Beim "Shopping" gilt es, herabfallende Produkte zu fangen und mit dem Wollknäuel der Katze auszuweichen.



"Babysitting" mit Mc Donalds: Sorgt für den animierten Fratz und daddelt mit ihm zwei Minispiele.

Taikan-Handhelds von Epoch

Name	Entwickler	Wertung
Densha de Go!	Taito	7 von 10
Excite Baseball mini	Epoch	6 von 10
Excite Golf mini	Epoch	7 von 10
Excite Tennis mini	Epoch	7 von 10

Sammlerstücke

McDonald's legt seinen Happy Meals nicht nur eigene LCD-Kreationen bei, sondern arbeitet auch mit bekannten Herstellern zusammen. Für Videospielsammler besonders interessant sind z.B. sechs Sega-Handhelds aus dem Jahr 2003, die unter Flüssigkristallfreunden gar als begehrte Sammlerstücke gehandelt werden: Bei "Autorennen mit Sonic" und "Schienenspringen mit Shadow" steuert man die berühmten Helden nach rechts und links über drei Bahnen. Sonic muss dabei anderen Verkehrsteilnehmern ausweichen, Shadow flüchtet vor Löchern auf die Parallelschienen. Dabei lassen sich Fehlschläge oftmals nicht vermeiden, so durchdacht wie ähnliche Spiele aus den 80er-Jahren sind die Handhelds nicht. Das "Bananenfangen mit AiAi" funktioniert fast genauso, doch hier gilt es, die Kollision mit der Frucht zu suchen. Simpler ist das "Actionspiel mit Sonic", das man mit nur einem Knopf steuert: Hier seht Ihr den Igel wie in einem Jump'n'Run aus der Seitenperspektive, er läuft aber eigenständig durch die Plattformwelten. Vor Hindernissen und schwebenden Ringen drückt Ihr die Sprungtaste (wie Sonic rechts oben), weitere Aufgaben gibt es nicht zu erledigen - immerhin kann man das Abenteuer so auch während dem Essen genießen. Desweiteren veröffentlichte Sega das "Fussballspiel mit Knuckles" und "Himmlische Abenteuer mit Tails".



Mc Donald's "Bananenfangen mit AiAi": Der Affe ergattert Bananen, die in drei Spalten nach unten fallen.

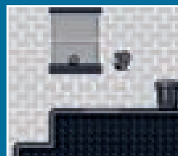
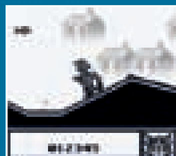
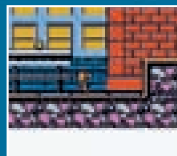
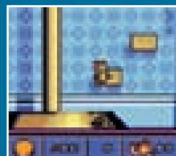
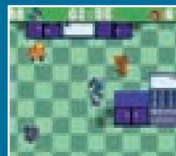


Wer kommt weiter? Im "Autorennen mit Sonic" braust Ihr über den Highway und weicht dem Verkehr seitlich aus.





TOM & JERRY

Titel	Tom & Jerry	Tom & Jerry: Frantic Antics	Tom & Jerry	Tom & Jerry: Der Mausangriff	Tom & Jerry: Mäusejagd
Hersteller	Hi-Tech	Hi-Tech	Majesco	Ubisoft	Ubisoft
Erscheinungsjahr	1992	1993	1999	2000	2001
für Game-Boy-Version	schwarz-weiß	schwarz-weiß	color	color	color

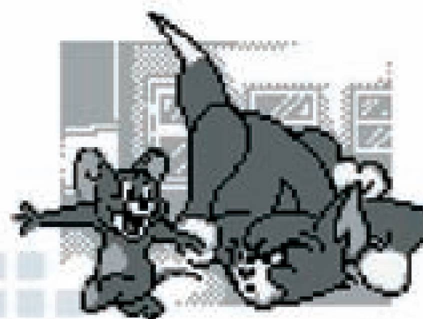
Ohne Vergangenheit keine Zukunft: An dieser Stelle werfen wir einen Blick zurück auf den ursprünglichen Game Boy, den Vater und Wegbereiter aller aktuellen Handhelds. Dazu picken wir uns ein Thema heraus und stellen die passenden Spiele vor.

Nicht wenige Zocker werden die Simpsons-Protagonisten Itchy & Scratchy nennen, wenn nach den fiesesten Katz & Maus-Spielchen im Cartoon-Format gefragt wird. Falsch! Diese Ehre gebührt einem anderen langlebigen Katz-und-Maus-Duo, das Simpsons-Erfinder Matt Groening übrigens als Vorbild für seinen drastischen Klamauk diente: Bereits 1940 wuselten mit dem Kater Tom und dem Mäuserich Jerry erstmals zwei tierische Zeichentrick-Kontrahenten über Leinwand und TV-Schirm und machten sich gegenseitig mit urkomischen wie brutalen Fallen das Leben zur Hölle. Weltweite Bekanntheit und sieben Oscars bis 1952 folgten, ihre Popularität hielt jedoch viel länger an – erst in jüngster Zeit wurde es stiller um das dynamische Duo.

Erstaunlich wenig Erfolg hatten Tom und Jerry dagegen als Handheld-Videospielhelden. 1992 fand der erste Ausflug auf den Game Boy statt und trug den schlichten Titel "Tom & Jerry". Ebenso simpel geriet das Abenteuer, das sich als ideenloses, seitlich scrollendes Jump'n'Run herausstellte – leidlich gut spielbar, aber ansonsten nicht weiter erwähnenswert. Auch das ein Jahr später veröffentlichte "Frantic Antics" blieb dem Standard-Format treu und bot lediglich vereinzelte fahrbare Vehikel als Ergänzung. Danach blieb es mehrere Jahre still um Katz und Maus, bis 1999 das Game-Boy-Color-Debüt folgte: Das hörte erneut auf den Titel "Tom & Jerry" – und war tatsächlich nichts anderes als eine eingefärbte Fassung des gleichnamigen Mono-Vorgängers. Ein wenig besser machte es "Der Mausangriff", das die Optik etwas verfeinerte, aber ansonsten erneut darauf setzte, das tierische Duo durch seitlich scrollende Levels laufen und hüpfen zu lassen. Immerhin gab es eingestreute Minispiele, um wichtige Objekte zu ergattern, dafür fiel der Spielumfang reichlich kurz aus.

Nur beim letzten GBC-Einsatz 2001 versuchten sich die Entwickler an einem anderen Grundkonzept: "Mäusejagd" schickte die tierischen Stars in mehrere bildschirmgroße Szenarien. Dort wuselten beide gleichzeitig herum und gaben sich eins auf die Mütze, um den Kontrahenten davon abzuhalten, eine bestimmte Zahl Mäuse aufzuspüren.

Danach folgten auf GBA und DS noch drei weitere Spiele, das letzte 2006 mit leidlich gelungener 3D-Grafik. Eines schafften die Titel aber weiterhin nicht – "Tom & Jerry" endlich ein gutes Handheld-Spiel auf die Cartoon-Leiber zu schneidern.



>> Die nächste Mobile Gamer erscheint im Frühjahr



Alle Spiele für DS & PSP

Die ultimative Marktübersicht: Wir arbeiten daran, Euch kompromisslos über alle erhältlichen Spiele für die beiden Handhelds zu informieren. Unterteilt nach Systemen und Genres, versehen mit Wertung und Kurzkritik – lasst Euch überraschen, wie viele interessante Spiele es für Euren Lieblings-Taschenspieler gibt.

Was bringt der Osterhase?

Ein Fest jagt das andere: Kaum haben wir die Weihnachts-Neuheiten durchgespielt, wartet die nächste Spiele-Lawine rund um Ostern. Sony arbeitet u.a. an einer Umsetzung des PS3-Erfolges "Little Big Planet", Nintendo hat endlich die Fortsetzung der Rollenspiel-Abenteuer mit "Mario & Luigi" im Gepäck. Neue "Final Fantasy"-Games und ein ausführlicher Test des DSi (bis dahin hoffentlich in Europa veröffentlicht) runden die 15. Ausgabe von *Mobile Gamer* ab.

>> Ausblick